SUPER CD·ROM² SYSTEM

NEC

ぷよぷよ通 2 CD

3月29日発売

衛星軌道からお茶の間を直撃!!

© COMPILE 1996
© LMSMusic 1996
© NEC Interchannel, Ltd. 1996

定価1,300円（本体1,262円） 雑誌18362-04
T1018362041301

マイコンBASICマガジン別冊 ALL ABOUT ぷよぷよ通

一九九六年四月三十日発行 電波新聞社 〒141東京都品川区東五反田一—十一—十五 電話〇三（三四四五）六一一一

ALL ABOUT シリーズ 13

ALL ABOUT ぷよぷよ通

スタジオベントスタッフ・編

電波新聞社

マイコンBASICマガジン別冊

ALL ABOUT シリーズ Vol. 13

ALL ABOUT ぷよぷよ通 2

©COMPILE

全機種完全対応
◆スーパーファミコン版◆スーパーファミコン版リミックス
◆セガサターン版◆メガドライブ版◆ゲームギア版◆アーケード版
◆PCエンジン版◆PC-9821&DOS/V版

宇宙一のぷよらーになれ！

STUDIO BENT STUFF

NPA 全日本ぷよ協会 公認

スタジオベントスタッフ・編

必勝テクニックから
秘密の内部設定、キャラクター・データまで、
これ一冊で「ぷよ通」のすべてがわかる!!

WELCOME TO PUYO-TWO WORLD!

キミも全部そろえよう

オール・アバウト・シリーズ LINE UP

Vol.12 ALL ABOUT ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

■368ページ
（カラー144ページ）
■1,580円
完全データ＆攻略はもちろん，お笑い写真集「メモリアル・オブ・ファイターズ」，開発チーム＋長崎 萠＋野中政宏インタビューなど，企画モノも満載。

Vol.11 ALL ABOUT ストリートファイターZERO

■352ページ
（カラー128ページ）
■1,480円
『ストZERO』のすべてがわかる一冊。『ストII』シリーズ全国大会チャンピオン軍団「ヨガ・ストライクバッカーズ」が対戦攻略を監修。カプコン開発スタッフ完全協力。

Vol.10 ALL ABOUT 餓狼伝説3

■304ページ
（カラー112ページ）
■1,480円
独自で調査した情報＆データを詰め込んだ一冊。開発スタッフ，サウンドチーム，生駒治美へのトリプル・インタビューは，『餓狼』ファンならずとも一読の価値あり。

Vol.9 ALL ABOUT 下巻・徹底攻略編 真サムライスピリッツ

■320ページ
（カラー96ページ）
■1,480円
対CPU戦＆対2P戦の攻略法がメイン。全キャラのポーズ＋エンディング集，開発スタッフ・ロングインタビュー，読者投稿コーナー，全曲楽譜集なども掲載。

Vol.8 ALL ABOUT 上巻・システム解析編 真サムライスピリッツ

■272ページ
（カラー128ページ）
■1,480円
ゲームの基本となるシステムや技一覧表を紹介。さらに，設定資料や開発者の落書きイラスト，公式サイド・ストーリーなどのコーナーも充実。ファン必読の一冊。

Vol.7 ALL ABOUT ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

■272ページ
（カラー96ページ）
■1,400円
システム解析や対CPU＆対2P戦の攻略法にはじまり，体力が満タンの相手をイッキにKOする連続技を全24キャラぶん紹介する。空中鳳凰脚や空中龍虎乱舞のやりかたも解析。

Vol.6 ALL ABOUT ヴァンパイア

■272ページ
（カラー96ページ）
■1,400円
ゲーム内容に合わせて視覚的要素を強調。おなじみの攻略法＋システム解析に加え，開発者インタビューや本邦初公開の設定資料「ダークストーカーズの秘密」を掲載。

Vol.5 ALL ABOUT ワールドヒーローズ2JET

■240ページ
（カラー96ページ）
■1,380円
システム解析，対CPU戦，対2P戦の攻略法といった基本的な内容に加え，技の当たり判定や，メーカーとベーマガ共同制作の人物相関図など，マニアックな情報も載っている。

Vol.4 ALL ABOUT 龍虎の拳2

■240ページ
（カラー96ページ）
■1,380円
内部設定データをもとに，基本システムをくわしく解説。そのほか，メッセージ一覧やナゾの心霊写真，ニセ龍虎乱舞，伝説の超タクマ人といった爆笑情報も。

Vol.3 ALL ABOUT 餓狼伝説スペシャル

■240ページ
（カラー96ページ）
■1,380円
システム解析，技の性能データ，ゲーム攻略だけでなく，開発者インタビュー，隠れキャラの出現条件，テレビCM，アニメの絵コンテといった関連情報を幅広く紹介。

Vol.2 ALL ABOUT ぷよぷよ

■160ページ
（カラー112ページ）
■1,280円
ゲームのシステムや連鎖に必要なテクニックを紹介。登場キャラ紹介＆性格分析，開発者インタビュー，専門用語辞典，全曲楽譜のほか，ドキュメント小説を特別掲載。

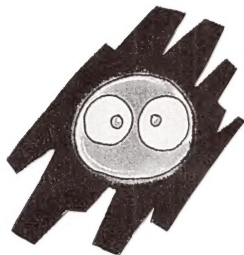
Vol.1 ALL ABOUT 対戦格闘ゲーム

■208ページ
（カラー112ページ）
■1,480円
『ストIIターボ』など，計9タイトルにおよぶ対戦格闘ゲームのシステムや攻略法にはじまり，エンディングまで徹底的に紹介する。『ワーヒー2』の開発手記を特別掲載。

DELUXE 1 ALL ABOUT ヴァンパイアハンター

■320ページ
（カラー192ページ）
■2,500円
従来の倍サイズ（変型A4判）で，カラーページを惜しみなく使った技表，ポーズ集は必見。動きの1コマ1コマを追ったアニメーション・タイムチャートを史上初掲載。

ALL ABOUTシリーズを確実に入手する方法

A.A.シリーズのバック・ナンバーおよび新刊を確実に入手する方法を紹介しよう。
①最寄りの書店で「電波新聞社から発売された『オール・アバウト・×××』を取り寄せてほしい」と頼む。1～2週間かかるが，追加料金なしで入手できるし，それ以降のナンバーが入荷される可能性も高い。
②電波新聞社（大代表：03-3445-6111）に電話し，出版販売部につないでもらう。そして，ほしい本の名前と，自分の住所と電話番号を教えれば，「ブック急便」で2～3日以内にキミの家に届けられるぞ。代金は本の価格＋380円（送料）の着払い。

編　集
スタジオベントスタッフ
（山下　章／大出綾太／山中直樹／板場利光／仲みゆき／中村京子）

制作協力
片平鍾瀛／薮良小路／曳地哲司／加藤義文／小江哲朗

CG制作
高橋政輝

デザイン
鈴木雅彦（Graph House），㈱オリジナル・エージェンシー

写　植
ジェーシーツー

印　刷
奥村印刷㈱

製　本
㈱堅省堂

協　力
㈱コンパイル，㈱セガ・エンタープライゼス，NECインターチャネル㈱

SPECIAL THANKS
仁井谷正充，森田健吾，村長さわ，壱，
㈱コンパイル『ぷよぷよ通』開発スタッフ，
㈱コンパイル・キャラクター課，㈱コムデックス

制　作
マイコンBASICマガジン編集部

マイコンBASICマガジン別冊
ALL ABOUT ぷよぷよ通
スタジオベントスタッフ・編

1996年4月30日発行　定価1,300円（本体1,262円）
©1996　Printed in JAPAN

発行人　平山哲雄

発行所　㈱電波新聞社
〒141　東京都品川区東五反田1－11－15
電話（03）3445－6111
振替　東京5－51961

ALL ABOUT
ぷよぷよ通
2

CONTENTS

ALL ABOUT ぷよぷよ通 目次

ALL ABOUT ぷよぷよ通 2

STAFFより

山下　章

マスターズ大会で、僕はナイスミドル部門に出場できるらしい。あらためて自分の歳を実感。それにしても，本書制作の中心となったA.A.2研部長の大出クン，お疲れサマ。

大出綾太

今回は限界を4回くらい越えました。寿命が30%縮まったと思う。今度『X-DAY2』で確認しよっと。たくさん手紙を送ってくれたベーマガ読者にも感謝。次回もよろしく（えっ?)。

山中直樹

昨年，コンパイルの人に「ぷよ通に先手なし」という格言を語ったことがあるが，じつは「ウィッチ（のコスプレ）にハズレなし」という案も考えていたのだ。みんなはどう思う?

板場利光

本書ではぷよのCG制作補助を担当。しかし僕の仕事はまだ終わらない。マスターズ大会の会場へ，大出クンと山中クンを車で送迎するという使命が残っているのだ。2人ともガンバ!

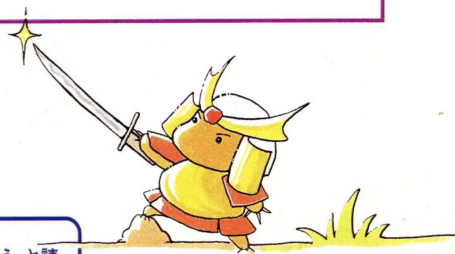
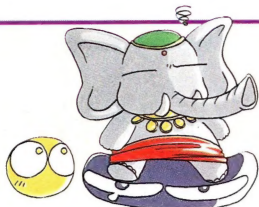
高橋政輝

片平鍾瀛

まさにぷよぷよ地獄。苦しかったCPU戦の解析は1キャラおよそ3時間。そのあと膨大な量の撮影。もう僕，ばたんきゅ～。

仲　みゆき＆中村京子

仲：近所で「ぷよーんぷよーん」なるガチャガチャを発見。ぷよぷよとおぼしき物体に毛がはえてました。
中村：……。と，とにかく大出氏の血と命の結晶であるこの本を，末永くご愛読くださいませ。

ふたたび 日本全国の「ぷよらー」のみなさまへ

『ぷよぷよ通』。「ぷよぷよつう」と読む。『ぷよぷよ』の第「2」弾,「通」信対戦が可能,「ツウ」好みのシステム,すべてをひっくるめての『ぷよぷよ“通”』である。

その『ぷよぷよ通』をテーマにした最強最新の攻略本が,本書「オール・アバウト・ぷよぷよ通」だ。単なる攻略記事だけでなく,データを中心としたページや,周辺情報のページもふんだんに用意しているので,もしも『ぷよぷよ通』を遊んだことがなくても,読み終えたときには実際にゲームをやりたくてしかたがなくなっていることだろう。当然,ヘビーぷよらーが満足できるようなページもたっぷりと用意してある。

『ぷよぷよ通』を遊ぶときにはそばに置いてもらって,ことあるごとに読んでいただければ,大変うれしい。

本書に詰まっている,あなたの知らない『ぷよぷよ通』を,スミズミまで,残さず味わっていただきたい。

大出綾太

第1章

【基本ルール】

ぷよぷよ通の基礎知識

初歩からの『ぷよぷよ通』

まずは『ぷよぷよ通』の基本的なルールから解説していこう。前作『ぷよぷよ』を遊んだことがある人なら，だいたいのルールは知っていると思うけれど，新しく追加されたシステムもたくさんあるので，ここでしっかりと勉強しておくように。基本がおろそかだと，上達するのに時間がかかるぞ。

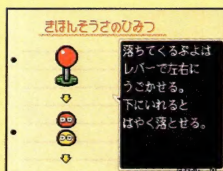
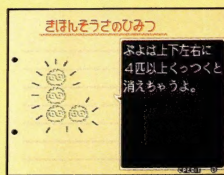
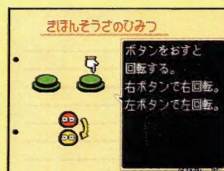
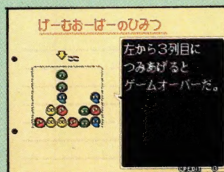
それでは，ゲームのオープニングで流れる説明デモを順番に追っていきながら，『ぷよぷよ通』の“ひみつ”を説明していくことにしよう。

なお，今後は前作の『ぷよぷよ』を『ぷよ1』，『ぷよぷよ通』を『ぷよ通』と省略する。また，フィールドの横方向を「段」，縦方向を「列」と呼ぶぞ。

▲とくに新しいシステムは要チェックだ

基本操作

上から落ちてくる2個1組のぷよ（これを組ぷよと呼ぶ）を操作して，フィールド内に置いていこう。レバー（十字ボタン）の左右で，組ぷよの左右移動，下で高速落下。左右のボタンを押すと，まわりが光っているぷよを軸にして左回転・右回転ができるのだ。段差がある場所に組ぷよを横にして置くと，下に何もないぷよはちぎれて落ちてしまう。

ぷよは赤・黄・紫・緑・水色の5色（モードによっては，この中の3〜4色だけしかでない）があって，組ぷよが落ちきった（＝接着した）ときに，同じ色のぷよが4個以上つながっていると，はじけて消える。つなげるのは縦・横どちらでもいいけれど，ナナメにはつながらないぞ。

勝敗の決定

『ぷよ通』は対戦型のアクションパズル・ゲーム。つまり，ぷよを消しているだけじゃダメで，相手を負かさないとゲームが進まないのだ。勝敗のルールは，組ぷよが落ちてくる列（＝左から3列目）が，一番上まで積み上がったほうが負け。

ちなみに，2人同時に左から3列目が積み上がると，前作ではかならず2P（右）側の勝利になったけど，『ぷよ通』では引き分けるようになった（ひとりでぷよぷよは例外）。

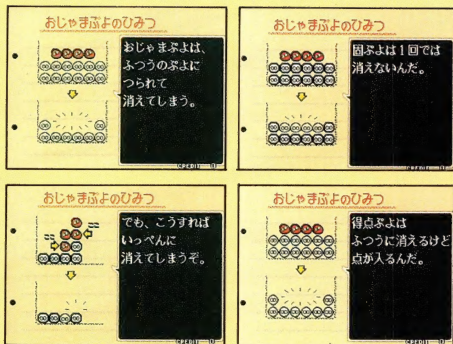
連鎖&同時消し

『ぷよ通』最大のポイントが“連鎖”だ。ぷよが消えたとき，消えたぷよの上に載っていたぷよは，そのまま下へ落っこちる。もし落ちた場所で，同色のぷよが4個以上くっつくと，このぷよたちも消えるのだ。これが連鎖。うまくいけば，連鎖したあと，さらに連鎖することもある。つまり，連鎖はどんどんつなげていくことができるわけだ。ぷよが2回消えた場合を2連鎖，3回消えると3連鎖と言う。1回しか消えなかった場合は（言葉としてはおかしいけれど）1連鎖と呼んでいるぞ。

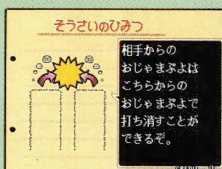
もう一つ“同時消し”も覚えてもらおう。これは，はなれた場所で2色以上のぷよが，それぞれ4個以上つながって消えることを言うのだ。同じ色がはなれた場所で消えても同時消しとは言わないから気をつけよう。一度に2色消えた場合を2色同時消し，3色なら3色同時消しと呼ぶ。

連鎖と同時消しは，このあとなにかと比較されるテクニックなので，そのちがいをキッチリと把握しておいてね。

※本書では，各機種版を以下のように略します。アーケード：AC，メガドライブ：MD，ゲームギア：GG，セガサターン：SS，PC-9821&DOS/V：98，スーパーファミコン：SFC，スーパーファミコン・リミックス：SFC-R，PCエンジン：PC

おじゃまぷよ

連鎖などで得点を取ると，相手側におじゃまぷよを降らせて，攻撃することができる。高得点を取れば，それだけたくさんのおじゃまぷよが降るので，これで相手のフィールドを埋めつくすのが勝利への近道だ。おじゃまぷよには3種類ある。普通のおじゃまぷよ（通常おじゃまぷよ）は，隣で色ぷよを消すと，つられて消える。固ぷよは，隣で色ぷよが消えても通常おじゃまぷよになるだけだ。でも，固ぷよの2方向で色ぷよが隣接して消えると，一度で消えてくれるぞ（1発消しと呼ぶ）。最後は得点ぷよ。通常おじゃまぷよと同じように消えるけれど，消えたときに点数が入るのだ。

相殺

『ぷよ通』から登場した新しいシステム，それが相殺（そうさい）だ。『ぷよ1』では，相手から送られたおじゃまぷよは，どんなことをしても降ってきてしまった。ところが『ぷよ通』では，自分のところにおじゃまぷよが降る直前に，連鎖などをしておじゃまぷよを発生させると，降ってくる予定だったおじゃまぷよを打ち消すことができるのだ。これが相殺システム。相手から致死量のおじゃまぷよを送られても，ふせぐ手段ができたわけだ。

全消し

全消しも初登場のシステム。スタート時以外で，フィールド上にぷよが1個もなくなる（全消しになる）と，下から“全消し！”の文字が浮かんでくる。この表示がでている状態でぷよを消せば，いつもより多くのおじゃまぷよを相手に送ることができるぞ。くわしく書くと，全消しになった瞬間に得点が入って，つぎにぷよを消したときにその得点分のおじゃまぷよが発生するという仕組み。とってもオイシイ全消しボーナス，狙わなきゃソンだ。

クイックターン

基本的に，組ぷよは2列分のスペースがないと回転させることができない。1列分のスペースでは，回転するぷよ（まわりが光っていないぷよ）が移動できないからだ。しかし『ぷよ通』では救済措置として，クイックターンという機能が追加されている。1列分のスペースに組みぷよが入ったときに，ボタンを2回押すと，上下のぷよが入れかわるのだ。「赤が下じゃないと連鎖がはじまらない！」なんて状態のときには，ありがたいシステムだぞ。

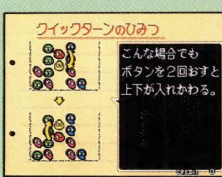
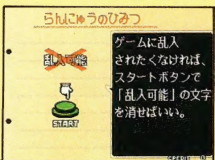
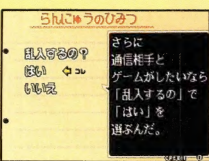
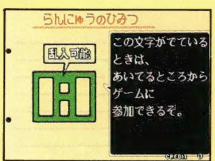
乱入

▼アーケード版でこの文字が表示されていれば，乱入できる

らんにゅうのひみつ

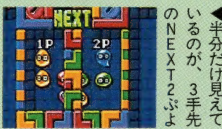
乱入可能

START

ゲームに乱入されたくなければ、スタートボタンで「乱入可能」の文字を消せばいい。

アーケード，メガドライブ，PCエンジン版では，もう1人（場合により3人まで）が乱入対戦できる機能を搭載。アーケード版だと，ゲーム中にスタート・ボタンを押すと乱入禁止にできるぞ（最初から不可の場合もある）。

NEXT 2 ぷよ

つぎにでてくる組ぷよ（NEXTぷよ）の下に，そのつぎにでてくる組ぷよ（NEXT2ぷよ）も表示されるぞ。

◀半分だけ見えているのが，3手先のNEXT2ぷよ

おじゃまぷよ

『ぷよ通』において，唯一にして最大の攻撃手段が「おじゃまぷよ」だ。ぷよを消すと得点がもらえる。その得点に見合った量のおじゃまぷよが相手側に送られ，ドカッと降る。これを利用して，相手フィールドの左から3列目を積み上げさせるのが『ぷよ通』の基本的な戦いかたなのだ。

おじゃまぷよには，選んだゲームモードにおうじて3種類の種族（？）があるけれど，「隣で色ぷよが消えると，それにつられて消える」という性質はほぼ同じ。おじゃまぷよが4個つながっても消えることはないぞ。

◀おじゃまぷよで埋めろ！

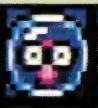
おじゃまぷよ

もっともオーソドックスなおじゃまぷよ。色は透明で「通常おじゃまぷよ」とも呼ばれる。隣で色ぷよが消えると，いっしょに消えてくれるけれど，点数はもらえない。ちなみに，ゲームモードによって出現するおじゃまぷよは変わる。通常おじゃまぷよが降るルールを通常ルールと呼ぶのだ。

消えかた

▲ときどき，ギュッと小さくなる

GG版

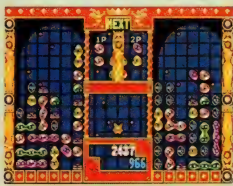
▶基本的なおじゃまぷよだ

得点ぷよ

色ぷよが隣で消えれば，1回で消えてくれるという性質は，通常おじゃまぷよと同じ。ただし，消えるときに点数が入るという，なんともウレシイやつなのだ。得点ぷよルールで遊ぶ場合は，相手におじゃまぷよを送っても，その得点ぷよを消して高得点が得られるので，逆転される可能性が大きい。注意。

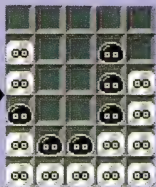
消えかた

▲一定時間ごとにクルリと1回転する

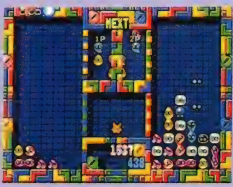
GG版

▶得点ぷよはもろ刃の剣

固ぷよ

隣で色ぷよが消えても，通常おじゃまぷよになるだけで，消えない。ただし，固ぷよの2方向で色ぷよを一度に消すと「1発消し」となって瞬時に消える。固ぷよルールには，全部が固ぷよになる場合と，落ちてくるおじゃまぷよの一番上の段だけ固ぷよになる場合（通称かたふた）があるぞ。

消えかた

▲1発消しをすると，目玉が昇天していく

GG版

▶やっかいな性質なのだ

予告ぷよも6種類に

発生したおじゃまぷよは，すぐには相手のフィールドに降らない。自分側のぷよが消え終わって，相手側の落下中の組ぷよが接着すると，つぎの組ぷよ（NEXTぷよ）が落ちる代わりに，おじゃまぷよが降っていくのだ。

降るまでは，おじゃまぷよは画面上部に「予告ぷよ」として蓄積されている。おじゃまぷよの個数によって表示される予告ぷよも変わるので，これを見れば何個のおじゃまぷよが発生したのかわかるってわけだ。

前作の予告ぷよは3種類だったけれど，今回から表示個数の大きい上位の3種類が新しく加わった。最上位に位置する王冠ぷよを目指すのだ！

▶ここにあるのが予告ぷよ。おじゃまぷよの量が一目瞭然だ

予告ぷよ	個数	説明
小ぷよ	おじゃまぷよ 1個分	これ1個でおじゃまぷよ1個が降るという，単純明快な予告ぷよ。最大で同時に5個まで表示される。
大ぷよ	おじゃまぷよ 6個分	おじゃまぷよ6個，すなわち1段分を表わす。3個あったら3段分，ということだ。最大で4個まで出現。
岩ぷよ	おじゃまぷよ 30個分	5段分のおじゃまぷよを表示。一度に降る最大量でもある。色や形から「赤玉」ともいう。最大で6個まで表示される。
きのこぷよ	おじゃまぷよ 200個分	200個分のおじゃまぷよ（33段＋2個）を表わす。これ以上が出現すると，相殺できなければ負けが確定する。
星ぷよ	おじゃまぷよ 300個分	おじゃまぷよ300個（50段分）を表わす。きのこぷよと星ぷよは，一度にどちらか1個しか表示されない。
王冠ぷよ	おじゃまぷよ 400個分	最大級の予告ぷよ。400個分（66段＋4個）を表わす。最大6個（2,400個分）まで出現，それ以降は省略される。

おじゃまぷよの降りかた

おじゃまぷよが降ってくる過程を説明しよう。じつは，画面に表示される12段の上に，13段目が存在している。ここには，見えないけれどぷよを積むことができるのだ。おじゃまぷよも同じで，13段目までは普通に降り，それ以上の段（14段目以上）に積もる予定だったぶんは，消去されてしまう。ただし前作とちがって，消去されたおじゃまぷよの個数分も予告ぷよから減ってくれる（ゲームギア，サターン版は例外→148ページ）。

一度に降る最大量は30個（5段分＝岩ぷよ1個分）。これ以上の蓄積があったら，とりあえず30個降ったあとにNEXTぷよが落下，そのあとに残りが降る。5個以下の端数は，どの列に降るか乱数で決められているぞ。

▲この状態からスタート。まずは赤玉分が降ってくる

▲右端列は13段目までであるので，その上は消されてしまう

▲NEXTぷよ落下。14段目にあたる部分は消去される

▲残りの2段分が降る。8個消されたが，蓄積はなくなった

得点計算方法

それでは，『ぷよ通』における得点の計算式を解説していく。ベースは前作と同じだけれど，新ルールが追加されたぶん，やや複雑になっている。得点は，おじゃまぷよの発生量に関係してくるので，しっかり勉強しておくと，上達したときに重宝するようになるぞ。むずかしいけれど，がんばって理解しよう。

①ぷよ消去時

ぷよが消えるたびに計算されるから，連鎖した場合は1連鎖目，2連鎖目……それぞれで算出される。

PTS=(A+B)×(C+D+E)

※(C+D+E)が0の場合は1に，1,000以上の場合は999に補正。連鎖しばりモードで，規定連鎖数以下の場合は，(A+B)，(C+D+E)とも0に補正される。

A. ぷよ基本得点=消したぷよ個数×10×レベル

※レベルはとことんぷよぷよでのみ加味される

B. おじゃまぷよ得点

	ひとぷよ	ふたぷよ・みんぷよ
通常おじゃまぷよ	0	
得点ぷよ	30	50
固ぷよ1ダメージ	10	10(GGふたぷよ 2個消し…20)
固ぷよ1発消し	共通……60(1ダメージ×6)&Eに+1 AC版……80(1ダメージ×8) GG版……70(1ダメージ×7)&Eに+1 [ふたぷよ2個消し……140&Eに+1]	

※1ダメージとは，固ぷよを通常おじゃまぷよにするか，固ぷよから変わった通常おじゃまぷよを消すこと。固ぷよ1発消しの場合，Eのボーナスに1点加算(AC版以外)。

C. 連鎖したなボーナス

タイプ	1	2	3	4
ふたぷよ使用ルール	6個消し	通常ルール固ぷよ	得点ぷよ	2個消し(ひとぷよ)
1連鎖	0	0	0	4
2連鎖	8	8	8	20
3連鎖	16	16	16	24
4連鎖	32	32	32	32
5連鎖	64	64	48	48
6連鎖	128	96	64	96
7連鎖	256	128	80	160
8連鎖	512	160	96	240
9連鎖	999	192	112	320
10連鎖	(999)	224	128	480
11連鎖	(999)	256	144	600
12連鎖	(999)	288	160	700
13連鎖	(999)	320	240	800
14連鎖	(999)	352	480	900
15連鎖	(999)	384	800	999
16連鎖	(999)	416	999	(999)
17連鎖	(999)	448	(999)	(999)
18連鎖	(999)	480	(999)	(999)
19連鎖	(999)	512	(999)	(999)
20連鎖	(999)	544	(999)	(999)
21連鎖	(999)	576	(999)	(999)
22連鎖	(999)	608	(999)	(999)
23連鎖	(999)	640	(999)	(999)
24連鎖以降	(999)	672	(999)	(999)

※使用ルールはふたぷよ・みんぷよの場合。ひとぷよだと，どのおじゃまぷよが降るルールでもタイプ4に固定される。24連鎖以降は，同じ数値がつづいていく。タイプはエディットでの数値と対応している。

D. 同時に消したねボーナス

色数	ボーナス
1色	0
2色	3
3色	6
4色	12
5色	24

※べつの場所で同じ色が消えた場合は，同時消しボーナスは加算されない(98版は同時消しと判定される)。

E. たくさんつないだよボーナス

つなげた個数	ボーナス
4個	0
5個	2
6個	3
7個	4
8個	5
9個	6
10個	7
11個以上	10

※べつの場所で同色が消えた場合は，それぞれの個数により加算される。2〜3個消しルールの場合，消えた個数にそれぞれ2個，3個のゲタをはかせて補正(GG版は補正ナシ。2〜4個は0になる)。

②落下ボーナス点

組ぷよ落下時に，レバーを下に入れて高速落下させると，得点が入る。それがこの落下ボーナスだ。わずかだけれど，なるべく獲得しておこう。

1ブロック高速落下させる	=1PTS
地面に接着させる	=1PTS

※地面に接着させるとは，地面に接触した瞬間にレバーが下に入っているということ。PCエンジン版はこれの約7分の6になる。

③全消しボーナス点

フィールド上にぷよが1個もなくなると，全消しボーナスがもらえる。点数は，ぷよがすべて消え終わった直後に加算される。具体的には，右表のとおりに機種やゲームモードによってちがっているぞ。なお固ぷよ1はかたふた（→8ページ），固ぷよ2は全部固ぷよのことだ。くわしくは14ページで解説しているので，そちらを参照のこと。

		通常ルール	得点ぷよ	固ぷよ1	固ぷよ2	6個消し	2個消し
アーケード版	ひとぷよ	1,800	3,000	1,800	1,800	—	—
	ふたぷよ みんぷよ	2,100	3,600	2,400	2,720	—	—
その他の機種版	ひとぷよ	3,600	5,400	2,160	2,160	—	—
	ふたぷよ みんぷよ	2,100	3,600	—	2,520	6,000	840 (GG版3,600)

［単位：PTS］

④タイムボーナス点

ひとりでぷよぷよで敵キャラクターに勝つと，かかった時間におうじてタイムボーナスが加算される。具体的な点数は下の表にある計算式で算出されるぞ。早ければ早いほど高得点で，逆に140秒以上かかっていると0点になってしまう。おじゃまぷよの発生には関係しないけれど，ひとぷよをクリアするときに大きく関わってくるので，覚えておこう。

クリアタイム	共通	AC版
0～ 40秒	(40－T)×500+9,500	(40－T)×500+6,000
41～ 60秒	(60－T)×300+3,500	(60－T)×300+2,000
61～ 90秒	(90－T)×100+ 500	(90－T)×100+ 500
91～140秒	(140－T)× 10	(140－T)× 20
141～ 秒	0	0

クリアタイム	GG版
0～ 21秒	(21－T)×500+16,000
22～ 61秒	(61－T)×300+ 4,000
62～ 91秒	(91－T)×100+ 1,000
92～141秒	(141－T)× 20
142～ 秒	0

［T：クリアタイム，単位：PTS］

得点を計算してみよう

それでは例題をやってみよう。下図の連鎖の得点を，6種類のルールごとに計算してほしい。対象機種はメガドライブ版。おじゃまぷよは，各モードの種類（固ぷよモードなら固ぷよ，得点モードなら得点ぷよ）として考えてね。全消しボーナスは加えなくていいぞ。

ひとぷよ・通常ルール	ひとぷよ・得点ぷよ	ひとぷよ・固ぷよ
50×(4+2)	50×(4+2)	50×(4+2)
40×20	40×20	40×20
90×(24+3+2)	90×(24+3+2)	90×(24+3+2)
40×32	70×32	100×(32+1)
40×48	40×48	40×48
+) 6,910点	+) 7,870点	+) 8,930点

ふたぷよ・通常ルール	ふたぷよ・得点ぷよ	ふたぷよ・固ぷよ
50×(0+2)	50×(0+2)	50×(0+2)
40×8	40×8	40×8
90×(16+3+2)	90×(16+3+2)	90×(16+3+2)
40×32	90×32	100×(32+1)
40×64	40×48	40×64
+) 6,150点	+) 7,110点	+) 8,170点

おじゃまぷよ算

得点の計算と同時に，おじゃまぷよの個数も算出される。得点からおじゃまぷよの量を計算することを，おじゃまぷよ算というのだ。

基本的に，直前のおじゃまぷよ算のあまり得点と，その後に獲得した得点の合計によって個数が算出される。全消しボーナスは，つぎにぷよを消したときに，おじゃまぷよ算に加味されるぞ。なおPC-9821版とゲームギア版では，落下ボーナスはおじゃまぷよ算に加算されない。

連鎖しばりルールの場合は，規定連鎖数未満だと，全消しボーナスや落下ボーナスは保留され，規定連鎖数以上になったときに，まとめて加算されるようになっている。

また，同じ点数でも，時間がたつごとに，発生するおじゃまぷよの量が増えていく（レートが低くなる）のだ。その倍率をマージンといい，対戦開始からの時間が，オプションで設定したMARGIN TIMEになった時点を0として，右表のように変動するぞ。

さらに，みんなでぷよぷよでは，おじゃまぷよの個数補正が行なわれている（→68ページ）。

$$\text{おじゃまぷよ個数} = \frac{\text{PTS}}{(\text{レート})\times(\text{マージン})}$$

※あまりは，次回の計算に持ち越し。PTSは，直前のおじゃまぷよ算でのあまり点と，それ以降に獲得した点数。GG版，98版では落下ボーナスは加味されない。

レート表	通常ルール	得点ぷよ	固ぷよ1&2	6個消し	2個消し
ひとぷよ	120	180	120	−	−
ふたぷよ みんぷよ	70	120	140	200	140 (GG版150)

［単位：PTS］

経過タイム	マージン	経過タイム	マージン	経過タイム	マージン
(MARGIN TIME以下)	1	112〜127秒	8/32	272〜287秒	1/32
0〜 15秒	24/32	128〜143秒	6/32	288〜303秒	1/32
16〜 31秒	24/32	144〜159秒	6/32	304〜319秒	1/32
32〜 47秒	16/32	160〜175秒	4/32	320〜335秒	3/128
48〜 63秒	16/32	176〜191秒	4/32	336〜351秒	3/128
64〜 79秒	12/32	192〜207秒	3/32	352〜367秒	1/64
80〜 95秒	12/32	208〜223秒	2/32	368〜383秒	1/64
96〜111秒	8/32	224〜239秒	2/32	384〜399秒	3/256
		240〜255秒	2/32	400〜415秒	3/256
		256〜271秒	3/64	416〜　秒	1/128

マージン変動表

※経過タイムは，オプションで設定されたMARGIN TIME以降の時間。ただし以下のモードでは，MARGIN TIMEにそれぞれの数値を加えた時間以降で，マージン変動が行なわれる。AC版，MD版，SFC版，SFC-R版のふたぷよが＋32秒，SFC-R版のひとぷよ・ふつう（ノーマル・モード）のLEVEL1が＋32秒，やさしい（練習モード）の「そつぎょう」が＋64秒，「はじめて」「なれた」ではマージン変動は行なわれない。

おじゃまぷよ個数を計算してみよう

それでは，おじゃまぷよ算の練習もしておこう。例題は，前ページにあったものをそのまま使う。6種類のゲームモードでの，おじゃまぷよ発生量を計算してほしい。なおマージンは1で算出してみてね。この例題で，同じ連鎖でも，モードによっておじゃまぷよの量が全然ちがうのがわかったかな。

ゲーム中に，こういった計算を瞬時に行なうのは，まずムリだろう。でも，戦略を考えるときに，これらの知識がとっても役に立つのだ。

ひとぷよ・通常ルール	ひとぷよ・得点ぷよ	ひとぷよ・固ぷよ
6,910÷120 =57個 (岩×1, 大×4, 小×3)	7,870÷180 =43個 (岩×1, 大×2, 小×1)	8,930÷120 =74個 (岩×2, 大×2, 小×2)
ふたぷよ・通常ルール	**ふたぷよ・得点ぷよ**	**ふたぷよ・固ぷよ**
6,150÷70 =87個 (岩×2, 大×4, 小×3)	7,110÷120 =59個 (岩×1, 大×4, 小×5)	8,170÷140 =58個 (岩×1, 大×4, 小×4)

相殺システム

『ぷよ通』最大の特徴が相殺システム。自分側に相手からのおじゃまぷよの蓄積がある（画面上部に予告ぷよが表示されている）状態で，おじゃまぷよを発生させると，まず蓄積分を打ち消して，あまり（おつりと呼ぶ）を相手へ送るのだ。たとえば，自分側に20個の蓄積があるときに30個のおじゃまぷよを発生させると，自分側の20個を相殺，おつりの10個を相手に送るわけ。このため，おじゃまぷよが同時に両者に降ることがなくなり，どちらか一方にしか降らなくなったのだ。

相殺が行なわれるときは，光の玉(魔法）が自分の画面上部に飛んでいき，「相殺」マークが表示される。ここでおつりがでると，魔法はそのまま相手側へ飛んでいく。

なおアーケード，メガドライブ，サターン版では，試合開始後300秒たつと，相殺機能がなくなってしまうぞ。

相殺システムの流れ

◀1P（左）側を見ていこう。蓄積がある状態で連鎖すると……

▶まずは自分側に蓄積されているおじゃまぷよを相殺しにいく

◀「相殺」マーク。これが表示されるあいだは，蓄積があるということ

攻撃側が多い場合

▲蓄積分を相殺しきれない場合は

▲自分のほうに降ってきてしまう

同数の場合

▲両方ともまったく同じ個数だと

▲どちらにも降らずに一件落着

防御側が多い場合

▲蓄積分を相殺しておつりの分だけ

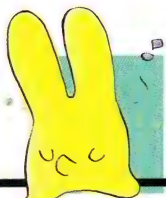
▲相手側に降らせることができるぞ

相殺による特殊現象

ここで語句の定義を。「自分側に蓄積がなく，相殺せずにおじゃまぷよを相手に送る」ことを「攻撃」，「自分側に蓄積があり，連鎖すると相殺が行なわれる」ことを「防御」と呼ぶのだ。

さて実際にゲームをしていると，ごくまれに両者の魔法が同時に，相殺→攻撃の動きをする場合がある。これは，画面表示と内部処理がべつべつに行なわれているために発生する珍現象だ。

相殺時におつりがでた場合，相手におつり分の予告ぷよが表示されるのは，こちらの魔法が相手の画面上部に到達したとき。しかし，内部では相殺結果が瞬時に計算されるため，魔法が到着する前におつり分が蓄積されてしまう。この状態で相手がおじゃまぷよを発生させると，内部ではおじゃまぷよが蓄積されていることになっているので，相手の魔法は予告ぷよのない自分の画面上部に飛んで蓄積分を相殺し，おつりを送ってくる。結果的に両方の魔法が「相殺して，おつりを相手に送る」動きをするわけだ。わかったかな？

◀ステルスと呼ばれるこの現象，連鎖を一瞬ずらして動かすと起きやすい

全消しボーナス

『ぷよ1』では「とことんぷよぷよ」にしかなかった全消しボーナスが,『ぷよ通』では全モード標準装備になっているぞ。

理屈はカンタンだ。スタート時以外で，フィールド上にぷよが1個もない（おじゃまぷよもない）状態にすると，ファンファーレとともに“全消し！”の文字が表示されて，ボーナス得点がもらえる。この得点は落下ボーナスと同じあつかいなので，つぎにぷよを消したときに，おじゃまぷよ算に組み込まれる。つまり次回のおじゃまぷよ発生時に“全消し！”の効力が使われることになるのだ。このことを「清算する」と言う。

全消しボーナスはかなりの破壊力を持っている。両者とも獲得した場合は，清算のタイミングがむずかしく高度な戦略が必要となるけれど，片方のみが獲得した場合は，このうえない武器になる。つねに全消しを狙っていこう。

全消しボーナスの流れ

▼全消しボーナス保持中の目印となるのだ

▶この連鎖が終わると、フィールド上にはぷよが存在しなくなる

◀全消し達成！ ファンファーレが鳴って、文字が下から浮上してくるぞ

▶この状態で4個消しをしてみると、普通ならおじゃまぷよ一個なのに

◀なんと赤玉一個分のボーナスがついている。おそるべし全消しボーナス

全消しボーナス点について

全消しボーナスでもらえる点数は，プレイしているルールによって変わってくる。右にあるのがその対応表だ。ただしこの表に関して注意する点がいくつかあるので，解説しておこう。

まずアーケード版について。これは表中の得点がそのままボーナス点として加算される。その他の機種では，モード別におじゃまぷよ個数が設定されており，そこから得点を逆算してボーナス点が入るようになっているんだけれど，結果的には表中の得点が加算されることになるのだ。ただしPC-9821版のみは例外で，ボーナス得点はまったく入らず，設定されたおじゃまぷよ個数が，そのまま次回のおじゃまぷよ算に追加されるだけ。

もう1点要注意なのが，おじゃまぷよのレート変化。おじゃまぷよのレートが変化しても，全消しボーナス点は表どおりの点数が入るけれど，全消しが清算されるときは，その時点でのおじゃまぷよレートにしたがっておじゃまぷよの個数が計算されるのだ。つまり，レートが変化したあとに清算すると，カッコ内の個数よりも多くのおじゃまぷよが発生するってこと。時間をかけてジックリと清算したほうがオトクなわけだ。

全消しボーナス表

		通常ルール	得点ぷよ	固ぷよ1	固ぷよ2	6個消し	2個消し
アーケード版	ひとぷよ	1,800 (15個)	3,000 (16個)	1,800 (15個)	1,800 (15個)	—	—
アーケード版	ふたぷよ みんぷよ	2,100 (30個)	3,600 (30個)	2,400 (24個)	2,720 (19個)	—	—
その他の機種版	ひとぷよ	3,600 (30個)	5,400 (30個)	2,160 (18個)	2,160 (18個)	—	—
その他の機種版	ふたぷよ みんぷよ	2,100 (30個)	3,600 (30個)	—	2,520 (18個)	6,000 (30個) GG:3,600(18個)	840 (6個)

[単位：PTS]

▲レート変化後だと，全消しボーナスだけでこれだけのおじゃまぷよが発生するぞ

クイックターン

ちょっと地味だけど，いざというときに頼りになる新システム，それがこのクイックターンだ。ひとことで言ってしまうと，クイックターンとは縦1列分のスキマしかない場所でも，ボタンを2回押せば組ぷよの上下が入れかわるという機能。厳密には，上下のぷよが入れかわるだけじゃなくて，軸ぷよ（周囲が光っているぷよ）が上になる場合は全体が1ブロック分上に，軸ぷよが下になる場合は全体が1ブロック分下に移動している。ただしゲームギア，PC-9821，PCエンジン版では，クイックターンを行なった結果，下の地形にぶつかるときだけ全体が上移動するぞ。

押すボタンは，2回とも同方向の回転ボタンでもいいし，それぞれ逆回転のボタンでもかまわない。ボタンを押す時間間隔もとくに決まっていないので，すばやく押す必要もないのだ。

▼ここでボタンを2回押す

▼するとクルッとまわって

▼上下が入れかわるのだ

◀逆に入れてしまっても，回転できるから安心だ

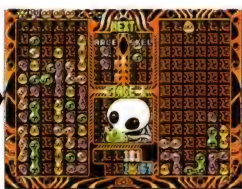
クイックターンを使ったテクニック

クイックターンが理解できたところで，これを活用して，組ぷよが落ちてこなくなるテクニック「ぷよ風車」を紹介しよう。

まずは下準備として，クイックターンをするための縦1列分のスキマを作る。そしてここに組ぷよを入れ，おもむろにボタンを連打。すると，組ぷよはその場でクイックターンをくり返すだけで，下に落ちてこなくなるのだ。

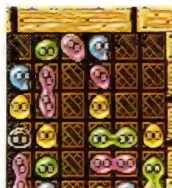
これは，クイックターンしたときに，組ぷよの位置が上下に補正されるために起こる現象。だから，位置の補正がされないゲームギア，PC-9821，PCエンジン版では実行できない。また，①組ぷよの落下速度が遅いこと，②ボタン連打を高速で行なうこと（連射機能つきパッドなどを使用しないとむずかしい）という条件を満たしていないと，うまくいかないぞ。

さらにこれを利用して，コンピュータ戦を低得点でクリアしていくというテクニックもある。こちらは超情報局（→149ページ）を参照してくれ。

◀この状態で，超高速クイックターンを開始！

◀どんなに時間がたっても，組ぷよは落ちてこない

◀開始から9分。スケルトンは自滅しちゃいました

クイックターンを使った大道芸

大道芸をもう一つ。まず，左から2列目と4列目に各12個のぷよを積んで，カベにしてしまう。この状態で，組ぷよが出現した瞬間にボタンをすばやく3回以上押してレバーを右（左でも可）に入れてみよう。なんと組ぷよがカベを越えるのだ。これは，2回目のボタン操作でクイックターンしたとき，軸ぷよが上になって，組ぷよ全体が1ブロック上昇する。ここでボタンが押されると，回転したぷよがカベのてっぺんに引っかかり，レバー操作でカベを越える，という理屈だ。実用性は低いけれど，ウケは狙えるぞ。

▲こんな状態でも，ボタン連打＋レバー操作で

▲ほーらカベ越え達成。インパクトだけの技？

機種ごとのちがい

『ぷよ通』はたくさんの機種で発売されている。それぞれ基本部分は同じでも，こまかい部分がちがっていたりする。ここではそのちがいを見ていくことにしよう。まずは代表的な相違点を表にまとめてみたぞ。本を縦にして見てね。

			アーケード	メガドライブ	ゲームギア	セガサターン	PC-9801 &DOS/V	スーパーファミコン	スーファミ版リミックス	PCエンジン
発売元			セガ	コンパイル	コンパイル	コンパイル	コンパイル	コンパイル	コンパイル	NEC インターチャネル
プレイモード	ひとりでぷよぷよ	練習	×	×	×	○	×	○	○	×
		ノーマル	○	○	○	○	○	○	○	○
		通	×	×	×	○	×	×	○	△
	ふたりでぷよぷよ	通常ルール	○	○	○	○	○	○	○	○
		得点ぷよ	○	○	○	○	○	○	○	○
		固ぷよ	○	○	○	○	○	○	○	○
		6個消し	×	○	○	○	×	○	○	○
		2個消し	×	○	○	○	×	○	○	○
		エディット	×	○	○	○	○	○	○	○
	みんなでぷよぷよ		○	×	△ ※1	×	○	○	○	×
	とことんぷよぷよ		×	×	×	×	○	○	○	×
	おぷしょん		−	11項目	6項目	15項目	16項目	25項目	29項目	11項目
乱入			△ ※2	○	×	×	×(通信中○)	×	×	○
セーブ機能			×	×	×	○	○	×	×	○

BGM		A	A	A	A+S	A	A^-+F	A+F^+	A+P
ボイス	連鎖時のかけ声	A	A	−	S	S	S	S	P
	敵キャラ登場&負け声	A	A	−	S	S	A+S	A+S	P
	漫才デモ	−	−	−	S	−	−	−	P
落下ボーナス		通常	通常	通常	通常	通常の約2倍	通常	通常	通常の約$\frac{6}{7}$倍
落下ボーナスがおじゃまぷよ算に加算されるか		○	○	×	○	×	○	○	○
時間による相殺の消滅		○	○	×	○	×	×	×	×
対戦カウント形式	ふたぷよ	ポイント ※3	セット	セット	セット	セット	ウイン	ウイン	ウイン
	みんぷよ	ポイント	−	セット	−	ポイント	ポイント	ポイント	−
「ひとぷよ」設定	漫才デモのパターン	解説(文字)	解説(文字)	−	漫才(音声)	解説(文字)	漫才(文字)	漫才(音声)	解説(音声) 漫才(音声)
	タイム・ボーナス	通常	通常	特殊	通常	通常	通常	通常	通常
	レベルアップ・ボーナス	○	○	○	○	×	×	×	×
	敗北時の得点が加算されるか	○	○	×	○	×	×	×	○
	NEXT EXP超過分の切り捨て	○	○	×	○	× ※4	○	○	?
	エンディングの種類	ノーマル バッドエンド	ノーマル バッドエンド	ノーマル バッドエンド	れんしゅう ノーマル バッドエンド マスクド 通	ノーマル バッドエンド	やさしい ノーマル バッドエンド マスクド	やさしい×3 ノーマル バッドエンド マスクド 通	ノーマル バッドエンド 2周目 3周目?

註

●BGM……アーケード(A)を基本として，サターン(S)，スーファミ(F)，PCエンジン(P)の各オリジナルを表わす。+は曲目が多い，−は曲目が少ない。●ボイス……BGMと同じ。●対戦カウント形式……「セット」設定カウント数の過半数を先取すれば勝ち。「ウイン」設定カウント数を先取すれば勝ち。「ポイント」設定カウント試合内での順位点が多い人が勝ち。●敗北時の得点が加算されるか……負け試合の得点がEXPに加算されるかどうか。●NEXT EXP超過分の切り捨て……「○」次LEVELのNEXT EXPを越えた場合,残り1で切り捨てられる。「×」表示では残り1だが，内部では保存される。

※1……2人分をコンピュータが担当する疑似4人対戦。モードは通常おじゃまぷよ，得点ぷよ，固ぷよ。
※2……受け付け／拒否が可能。
※3……通信機能を使わない場合で，3試合設定のときのみセット。
※4……NEXT EXPが,獲得EXP+1に変更される。

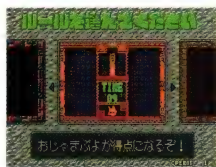
アーケード版

●正式タイトル：『ぷよぷよ通』 ●発売日：94年9月下旬
●発売元：セガ・エンタープライゼス ●メディア：プログラム8メガ＋サウンド4メガ

いちばん最初に発売されたのが，ゲーム・センターで遊べるアーケード版だ。ほかの機種とちがって，アーケード版はゲームがはじまるときに，1人でやるのか2人でやるのかを選択しなくていい。“対戦者募集中”という画面が表示されているあいだに，コインを入れてスタート・ボタンを押した人数によって，自動的にゲームモードが決まるのだ。だれも入ってこなければ1人で，入ってくれば対戦モードになるというわけ。

通信対戦機能を搭載しているため，最大で4人までの対戦ができるようになっているのも特徴。通信台に入れているゲーム・センターなら「みんなでぷよぷよ」ができるぞ。

ちなみに，アーケード版の基板は，メガドライブと互換性のあるものが使用されているので，こまかい設定はメガドライブ版とほぼ同じになっている。

▲4人で対戦中。中央レーダーには反対側のようすがうつる。NEXTだってわかるぞ

◀ふたぷよで選択できるルールは3種類。得点ぷよが基本設定らしい

◀ゲーム開始時に行なわれる参加者募集でゲームモードが決定

▶敵キャラとの対戦前には，このような紹介メッセージが表示される

▲画面のこまかさと，サンプリング・ボイスの質は，当然メガドライブ版よりも上

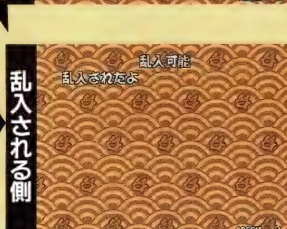
ONE POINT 通信乱入の選択

通信対戦台で，もう1台のほうから乱入する場合，相手側に乱入するかどうかを選択できるぞ（同じ台で乱入する場合には選択できない）。またゲーム中にスタート・ボタンを押すと乱入拒否の状態になる。

▲通信台で乱入しようとすると，こんな画面が表示される。ここで乱入を選べば

▼こういった文字がでて，参加者募集画面になる。同じ台で乱入する場合は，下の画面がでて，ふたぷよのモード選択画面に

乱入する側

乱入される側

メガドライブ版

●正式タイトル：『ぷよぷよ通』　●発売日：94年12月2日
●発売元：コンパイル　●価格：6,800円　●メディア：16メガ・カートリッジ

家庭用の『ぷよ通』としてはじめて発売されたのが，このメガドライブ版。1年以上もメガドライブ・ソフト売り上げランクの上位に登場していた，超ロングラン・ソフトだ。

▲プレイ中の画面も，アーケード版とまったく同じ。ちがうのは色数とグラフィックのこまかさくらいかな？

4人対戦がないこと，対戦カウント方式が変更されたこと，全消しボーナスが一部変更されたこと，ボイスの質が下がったこと，説明デモに「乱入のひみつ」がないこと，などをのぞけば，アーケード版とまったく同じ内容になっている。だから，アーケード版で通用していたテクニックやデータは，メガドライブ版でもそのまま使える，というわけだ。

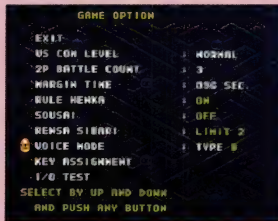
逆に，ふたぷよでの6個&2個消しルールと，ルール・エディットが新登場。『ぷよ』の世界をひっくり返してしまうようなゲームモードだけれど，これはこれで楽しいから許しちゃおう。あとは，一時停止のポーズ機能が追加されたくらいかな。

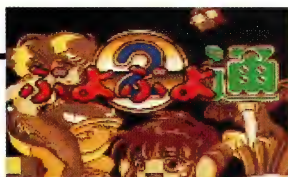
▼アーケード版では3種類しかなかった，ふたぷよのフィールドが6種類に倍増。発売当時は6個＆2個消しモードが衝撃的だった

ONE POINT オプションについて

家庭用版ではすっかりおなじみのオプション機能も，メガドライブ版で初登場した。なお，メガドライブ版には「VOICE MODE」という項目がある。これはボイスの質を変更するコマンドだ（→157ページ）。

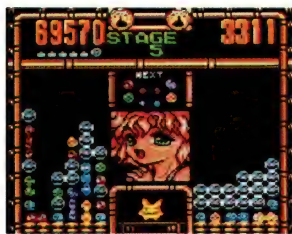
▼連鎖しばりや相殺の有無が設定できる

▶1個消しや20個消しなど，ムチャなルールも作れるぞ

◀マニュアルにはお約束の応募券が。意味はないけど

▲これが『ぷよ通』ワールドの全貌だ！　ただし，舞台となるのは左にある「西の塔」のみ。あとはまーったく意味がない。ある機種では，ちょっとだけ塔の外にでるけどね

ゲームギア版

●正式タイトル：『ぷよぷよ通』　●発売日：94年12月16日
●発売元：コンパイル　●価格：3,800円　●メディア：4メガ・カートリッジ

ゲームギア版最大の特徴は，家庭用の『ぷよ通』としては，はじめて4人対戦ができること。といっても，コンピュータが2人分を受け持って，残り2人分をプレイヤーが担当するという，擬似的な4人対戦だ。

また，2人対戦（ふたぷよ）をするのに，対戦ケーブルを使用するのも特徴。ゲームギアの携帯性とあわせると，たとえ街の中でも，たとえ見知らぬ人とでも，本体を持っていればすぐに対戦ができる。ただし，対戦には本体＋ソフトが2セットと，対戦ケーブルが必要だけどね。

▲ディスプレイが小さいため，ぷよのグラフィックも小さい。見にくくはないぞ

◀モード選択画面は，カーくんのアップなのだ。他機種版とちがっている

システムの部分でも，ゲームギア版は他機種とくらべて変更点が多い。まず，落下ボーナスがおじゃまぷよ算に加算されない。予告ぷよが前作と同じ岩ぷよまでしか表示されない。連鎖時の倍率が99までしか表示されない（プログラム上ではちゃんと999まで計算されている)。そしてフィールドが画面外に2段分（14段目まで）ある。他機種では1段分（13段目まで）なので，広くなっているわけだ。ただし，おじゃまぷよは13段目までしか降らない。また，敵キャラの思考ルーチンも多少変更されている。演出面では，ひとぷよ対戦前のキャラ紹介デモがない。ボイスがない。説明デモがない。“ない”ばっかりだけど，本体の性能上，機能の削除はしかたないのだ。

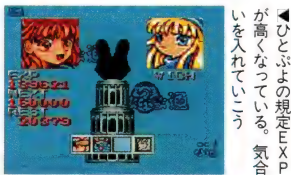
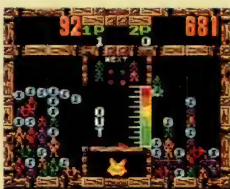
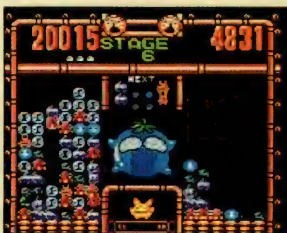
▼みんぷよでは左が自分，右がコンピュータ。ふたぷよでも自分がかならず左になる

ゲームギア版はちょっと毛色のちがった『ぷよ通』になっているぞ。

◀ひとぷよの規定EXPが高くなっている。気合いを入れていこう

ONE POINT ぷよの形が変わる！

ゲームギアはグラフィックが粗いからキライ，というふとどきなぷよらーに，衝撃的な事実を教えよう。なんと，ぷよのグラフィックを変更することができるのだ！　もちろんこんな機能がついているのはゲームギア版だけ。くわしいやりかたは147ページで紹介しているぞ。

▶ちょっとわかりにくいけれど，ぷよの形が変わっているぞ

◀これは，あの伝説のヒューマン・モードか!?

▲なんとキャラクターのグラフィックにもなる！　ちょっと気持ち悪い？

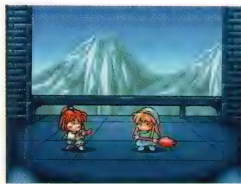
YOUR RECORD
TOTAL STAGE 13
TOTAL TIME 580
TOTAL CONTINUE 1
MAX RENSA 6
AVERAGE PUYO SCORE 195
RULE NORMAL
THANK YOU FOR YOUR PLAYING

▶ひとぷよのエンディングでは，前作のファンファーレが流れるぞ

セガサターン版

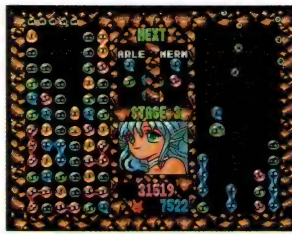
●正式タイトル：『ぷよぷよ通』 ●発売日：95年10月27日
●発売元：コンパイル ●価格：4,800円 ●メディア：CD-ROM

初登場から1年たっているだけあって，セガサターン版の『ぷよ通』は，大きくパワーアップしているぞ。

まず，ひとぷよのゲームモードが増加しているのだ。これまでは，塔をのぼっていくというノーマル・モードしかなかったけれど，セガサターン版では難易度が低くなっている練習モードと，全キャラクターと順番に戦っていく通モードが新登場。しかも練習モードは，おおかみおとこ，スキュラ，インキュバス,コカトリスという4人の新キャラが相手をしてくれる豪華版だ。それぞれのエンディングも収録されているし，ノーマル・モードのエンディングも，従来のものが長くなっていたり新しいエンディングが追加されたりと，いたれりつくせりなのだ。

さらに，『ぷよ1』で好評だった敵キャラとの漫才デモも復活。しかもCD-ROMということで，音声による漫才が展開されるようになった。内容も練習&ノーマル・モードと通モードではちがっているので，総計74種類もの漫才デモが楽しめてしまう。

ほかにも，BGMが倍近く増えていたり，ふたぷよのエディットで作成したオリジナル・ルールや，ひとぷよ通モードの進行状況をセーブできるのもうれしい。基本部分はメガドライブ版と同じだけれど，こんなにたくさんの新要素が盛り込まれているのだ。

なお，ゲーム中にA，B，Cボタンを押しながらスタート・ボタンを押すと，リセットがかかるようになっているぞ。

▶デモの声は，井上麻美とコンパイル社員のみなさん

▲ベースとなっているのはメガドライブ版。システム関係も同じだと思っていいぞ

◀ひとぷよが3分割された。実力にあわせて選ぼう

▶勝ち抜き戦形式の通モード。36連戦はツライ

◀これは，ソフト発売キャンペーンでプレゼントされた「ぷよサターン」。直径47cm、内径27cmの大物だ

ONE POINT ライブビデオを観よう

オプションでVIDEOの項目を選ぶと，「灼熱のファイヤーダンス」「ずっと／そばに／いるよ」のライブビデオ（一部収録風景もミックス）を観ることができる。これは，95年1月15日に有明コロシアムで開催された「ぷよぷよワールドツアー・田中勝己ライブ・イン・ジャパン」の模様だ。この2曲は，練習&通モードのエンディングでも流れるぞ。

▶シネパックという技術を使って，映像を再生しているのだ

◀当日の興奮が，サターン上でよみがえる

PC-9821&DOS/V版

●正式タイトル：『ぷよぷよ通』　●発売日：95年10月27日
●発売元：コンパイル　●価格：7,800円　●メディア：CD-ROM

セガサターン版と同時発売されたのがPC-9821&DOS/V版。1本のソフトがPC-9821でもDOS/V（IBM-PC/AT互換機）でも動くようになっているスグレモノだ。ただしどちらもハードディスク専用で，各種機能が必要となっているから，パッケージをよく読んでから動かすようにしよう。なお，本書ではPC-9821版と省略して表記するぞ。

さてこのPC-9821版，やっぱり基本はメガドライブ版の移植なんだけれど，大きな変更点がある。それは，前作にあった「とことんぷよぷよ」が収録されていることだ。また，マシン2台とシリアル・ポート用リバース・ケーブルがあれば，アーケード版とほとんど同じノリでの完全4人対戦が可能。しかもルール・エディットができるから，より白熱したバトルを体験できるのだ。

セーブ機能もついている。ハイスコアやオプションの選択項目などが自動的に保存されるぞ。また，SHIFTキーを押しながらF10キーを押すと，タイトル画面にもどれる。

なお，CD-ROMにはクイックタイム形式のムービー・ファイルも収録されている。映像内容はサターン版と同じライブビデオだ。MS-Windowsを使用できる環境があれば再生できるぞ。

▲ドットの比率がこまかくなっているから，映像はとってもキレイだ

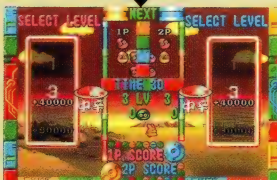
▶予告ぷよは外側に表示。大量発生してもカットされないぞ

▲4人対戦はアーケードとほとんど同じ画面レイアウトになっている。うれしいねぇ

▶クイックタイム本体も入っているという用意周到さ

▲パッケージも豪華。ハードカバーの中にはCD-ROMとオールカラーのブックレットが

ONE POINT とこぷよの背景が…!?

『ぷよ通』では，はじめての登場となるとこぷよ。基本的には前作と同じだけれど，おたすけアイテムの出現法則がちょっと変更されている（→119ページ）。また，PC-9821版では，時間によって背景が変化していくのだ。最初は昼間だったのが夕方になって夜になり，そして夜が明ける。何日間つづけられるかを競うのもおもしろいかもね。

スーパーファミコン版

●正式タイトル：『す〜ぱ〜ぷよぷよ通』 ●発売日：95年12月8日
●発売元：コンパイル ●価格：8,800円 ●メディア：16メガ・カートリッジ

スーパーファミコン版は，『ぷよ通』の決定版とも言える内容になっている。

順番に紹介していこう。まずはひとぷよ。メッセージは文字表示になっているけれど，オリジナルの漫才デモが採用されているぞ。さらに毎度おなじみノーマル・モードに加え，「やさしいぷよぷよ」という練習用のモードが追加されている。ぷよが3色しかでてこないから，はじめての人でも安心して遊べるのだ。ここではノーマル・モードとはちがう漫才デモ，エンディングが用意されているぞ。

▲画面の構成は『す〜ぷよ』と同じ。ひとぷよのLEVEL 2・3のBGMがオリジナルになっているのも注目点だ

◀セガサターン版とはちがう内容の漫才デモが，全部で38種類

マルチタップを使えばみんぷよでの4人対戦も可能。縦に4分割された専用画面でのプレイになるため，ぷよのグラフィックが小さくなってしまう（ゲームギア版と同じようなグラフィックになる）けれど，おもしろさはそのままだ。

さらに，とことんぷよぷよも収録されているうえ，おたすけキャラ以外におじゃまぷよも降ってくるというスペシャル・ルールが採用されているのだ。

▶とこぷよでもおじゃまぷよが登場。実戦的な積みかたの練習ができる

それぞれの有無をオプションで切り替えることができるから，自分の好きなスタイルで遊べるぞ。

画面レイアウトは前作『す〜ぱ〜ぷよぷよ』と同じなので，ひとぷよでの敵キャラの顔グラフィックはフィールド上に配置されているし，スコアは画面下に表示される。オプション関係もあいかわらず多彩に用意されているのが特徴だ。

◀マルチタップがつながってないのにみんぷよを選ぶと，怒られちゃうぞ

▲4人対戦ではこんな画面になる。大きなテレビで遊んだほうがいいかもしれない

ONE POINT オプションが増加!!

前作のスーファミ版には，オプションの項目が増加する隠しコマンドがあったけれど，今回もオプションを増加させる方法があるのだ。まずはオプションに入って，GAME MODEを選択。そのままの状態で12秒待つとメッセージが表示されるので，おもむろにEXITを選ぼう。すると一番下にCUSTOMという項目が増えているのだ。これを使うと，プレイヤーが1人しかいなくても4人対戦ができるようになるぞ。くわしくは148ページを見よう。

◀ここで何もせずに12秒待つ

▶当然ウォッチ・モードも装備

スーパーファミコン版
リミックス

●正式タイトル：『す～ぱ～ぷよぷよ通REMIX』　●発売日：96年3月8日
●発売元：コンパイル　●価格：6,800円　●メディア：16メガ・カートリッジ

『す～ぷよ通REMIX』は，基本的には『す～ぷよ通』なんだけれど，新モード・新機能の追加，音楽の追加・アレンジ，各種バランスの調整を行なったニュー・バージョンだ。価格も安くなっているので，これから購入する人はこちらを買うのがオトクだぞ。

大幅に変わったのはひとぷよだ。まず，やさしいぷよぷよが「はじめて」「なれた」「そつぎょう」の3段階に分割。どのモードでも3色しかでないけど，対戦するキャラ数がちがうのだ。「はじめて」「なれた」をクリアすると，描き下ろしのグラフィックが表示されるから，かならず挑戦しよう。もう一つ，サターン版にあった通モードも再登場。キャラの順番がサターンとはちがっているぞ。

▲音楽面では，全曲がリアレンジされたほか，オリジナルだったひとぷよのLEVEL 2・3のBGMが他機種版と同じになった

▶スーファミ版，リミックスとも，ランキング表示画面はオリジナル

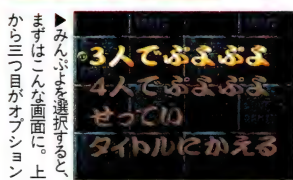
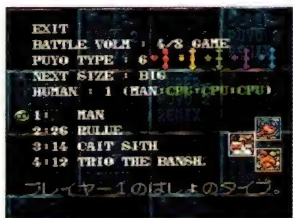
▼とこぷよに新録された「おてほん」モードでは，実際に連鎖を組んでくれるのだ。初心者はこれで勉強しよう

みんぷよには専用のオプションが用意されている。隠しコマンドを実行しないと選択できなかった，プレイヤー人数の変更などが，ここに標準装備されているのだ。とこぷよには「おてほん」モードが登場。3，4，5連鎖のお手本を各10パターンずつ見せてくれる。さらにオプションには，大会で使用される「中辛・通常ルール」で，1・3・5本先取の対戦ができるモードなどが追加されているぞ。

いろんな要素がたっぷり詰め込まれた，まさに『ぷよ通』の集大成のような内容なのだ。

◀大会で使用されるのと同じルールで遊べるから，とても実戦的なのだ

◀やさしいぷよぷよでは，さらに三つのモードが選べる。全部クリアせよ

▶みんぷよを選択すると，まずはこんな画面に。上から三つ目がオプション

▼試合数，ぷよの形，NEXTぷよの大きさ，プレイヤー数，コンピュータの思考ルーチンが変更可能な，みんぷよのオプション

▲みんぷよではコンピュータ担当の場所にキャラの顔を表示。L・Rボタン同時押しで，強制的にコンピュータを負けにできる

ONE POINT 「KATA LOCK」で遊ぼう

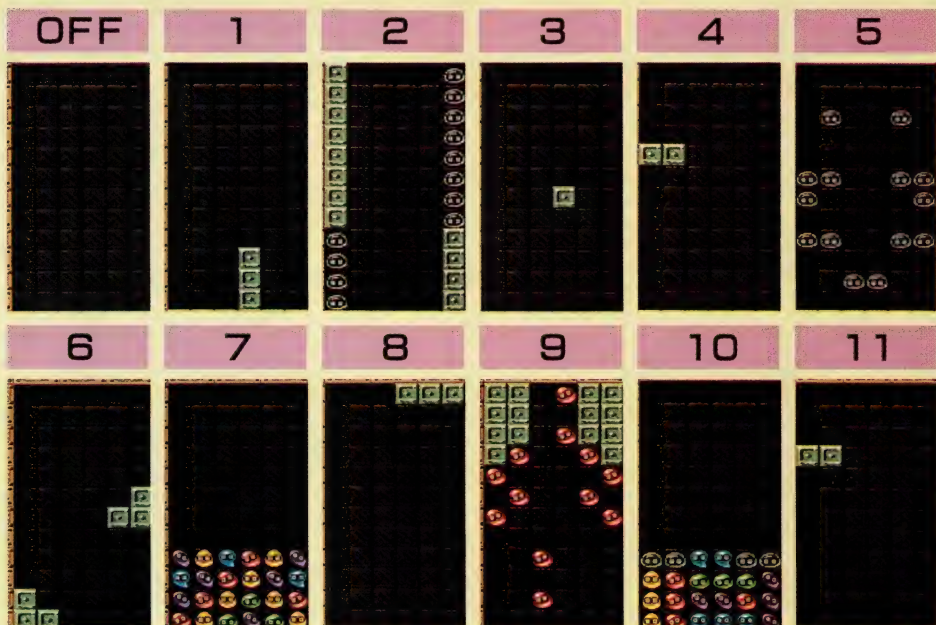
リミックスで追加されたオプション項目に「KATA LOCK」がある。これはいわば固ぷよの連鎖しばりで，ここで設定した数以上の連鎖でないと，固ぷよが通常のおじゃまぷよにならないのだ。たとえば「LIMIT 3」にすると，2連鎖以下でぷよが消えるときに固ぷよを巻き込んでも，まったく変化しないで固ぷよのまま残るというわけ。上級者向けの項目だ。

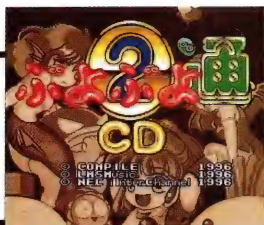
◀「LIMIT 2」くらいだと，かなり白熱する

ONE POINT 「KEIJO」で遊ぼう

「KEIJO」とは，スーファミ版&スーファミ版リミックス・オリジナルのオプション項目。試合開始時に，消えない壁やぷよを設置できるコマンドだ。この設定は，どのゲームモードでも有効になる。下にあるのが，その全パターンだ。空中におじゃまぷよが浮いている場合は，『なぞぷよ』と同じように，1手目の組ぷよを置いた瞬間に下まで落ちてくる。四角い壁は，絶対にその場所を動かないジャマ者。とこぷよのびっぐぷよでも消せない，いやらしい障害物なのだ。

OFF　1　2　3　4　5

6　7　8　9　10　11

ONE POINT 「PUYO TYPE」で遊ぼう

リミックスのみんぷよ内にあるオプションで選択できる「PUYO TYPE」は，小さく表示されるぷよの形状を，9種類の中から自由に決めることができる機能だ。その見本が下の写真。色によって形がちがうパターンとか，どこかで見たことがあるようなパターンまで，いろんな種類がそろっている。ちなみに「NEXT　SIZE」の部分をSMALLにすると，NEXTの部分に表示される組ぷよも，ここで選んだパターンで表示されるようになるぞ。

PCエンジン版

●正式タイトル：『ぷよぷよCD通』　●発売日：96年3月29日
●発売元：NECインターチャネル　●価格：7,800円　●メディア：スーパーCD-ROM²

PCエンジン版は，あくまで前作のPCエンジン版『ぷよぷよCD』の続編となっている。そのため，発売元はコンパイルではなくNECインターチャネルだし，こまかい部分の設定が独自のものになっているのだ。ただし，基本的な部分はメガドライブ版をそのまま踏襲しているから，心配はしなくていいぞ。

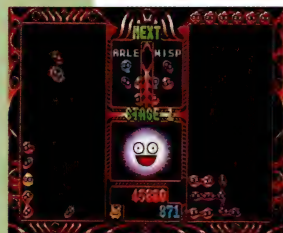
新しく声優を起用して，ボイスや漫才デモの音声を取りなおしているのが，PCエンジン版の最大のウリだ。主人公のアルルは，前作と同じく「美少女戦士セーラームーン」の三石琴乃。以下サタンが矢尾一樹，ルルーが冬馬由美，シェゾが井上和彦など，そうそうたるメンバーが名前を連ねている。くわしいキャスティングは158ページ以降に掲載しているぞ。

▶システムカードのバージョンがちがうと，こんな文字と音声が

キャラクターの声を声優がやっているということで，ふたぷよでは使用キャラクターを選択できるようになっている。対戦中は，ここで選んだキャラの声で連鎖のかけ声がかかるし，ぷよが消えるときの演出も，キャラ固有のパターンになるのだ。

そのほかでは，ひとぷよをクリアすると，オリジナルの漫才デモが流れる2周目が遊べる，ひとぷよをクリアしたデータがバックアップされる，予告ぷよが岩ぷよまでしかない，連鎖のかけ声が5連鎖までしかないかわりに，相手が2連鎖以上して送られてきたおじゃまぷよが降ってくるときにキャラがひとことしゃべる（2，3，4，5連鎖以上の4種類）などが特徴だ。

◀これが2周目で流れる漫才デモだ。ウワサによると，3周目もあるとかないとか

▶コンパイルのロゴのあとに，NECインターチャネルのロゴが表示される

▲連鎖時やおじゃまぷよ落下時のかけ声は，全キャラちがう。聴きごたえがあるぞ

ONE POINT ふたぷよでキャラ選択

上でも書いたように，ふたぷよが大幅にパワーアップ。ふたぷよを選ぶと，キャラクター選択画面になって，使用キャラを選ぶことができるのだ。ただし，ここで選択できるのは，ひとぷよのノーマル・モード（1周目）で戦ったことのあるキャラだけ。ひとぷよの2周目で戦っても，選択可能にはならないぞ。また，設定試合数で決着がついたときにコンティニューをすると，使用キャラとルールを選択しなおすことができるようになった。前作ではゲーム・オーバーにして，スタートしなおさないといけなかったから，とても便利になったわけだ。

▲ズラッとワクが並んでいるキャラ選択画面。選択可能キャラしか表示されない

◀ぷよ消え演出も思いのまま

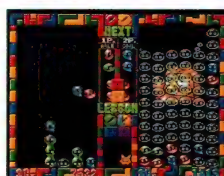
▶やだを選べばそのまま続行

4種類のゲームモード

『ぷよ通』には，大きくわけて四つのゲームモードが用意されている。コンピュータと対戦する「ひとりでぷよぷよ（ひとぷよ）」，ほかの人と1対1で戦う「ふたりでぷよぷよ（ふたぷよ）」，3人以上で対戦する「みんなでぷよぷよ（みんぷよ）」，そしてひたすらぷよを消していく「とことんぷよぷよ（とこぷよ）」だ。どのゲームモードがどの機種にあるかは，下の表にまとめてある。○は収録，×は未収録，△は擬似的に収録，となっている。また各ゲームモードについては，このあとそれぞれの章でくわしく解説しているので，それを読んでくれたまえ。

ひとりでぷよぷよ

AC	○	MD	○	GG	○	SS	○
98	○	SFC	○	SFC-R	○	PC	○

「ひとぷよ」での対戦相手は，コンピュータが操作する敵キャラクターたち。総合計37人（匹？）のキャラが相手をしてくれるのだ。前作とちがって，対戦相手の順番が固定されていないし，特定の条件を満たさないと会えないキャラなんていうのもいるので，長く楽しめるようになっているぞ。さらにひとぷよの中にも，普通のひとぷよや練習モード，通モードなど，いくつかのモードが用意されている。ぷよの腕をみがくのにも絶好のモードだ。

◀強くなりたいんなら，ひとぷよで修行。自己鍛錬のモードでもある

ふたりでぷよぷよ

AC	○	MD	○	GG	○	SS	○
98	○	SFC	○	SFC-R	○	PC	○

これぞ『ぷよ通』の真骨頂。人間対人間という，いわゆる対人戦を行なうのが「ふたぷよ」だ。ここでは，ルールのちがう6種類（機種によっては3種類）のフィールドで対戦が楽しめる。なお，ふたぷよをプレイするには基本的にコントローラが2個必要だが，ゲームギアでは本体，ソフトが2個ずつと，通信対戦ケーブルが必要となる。PC-9821は本体1台で対戦可能，アーケードでは通常台のほかに，モニターを2台使う通信対戦台もあるぞ。

◀ひとぷよできたえ抜いた腕前を，ふたぷよで爆発させるのだ！

みんなでぷよぷよ

AC	○	MD	×	GG	△	SS	×
98	○	SFC	○	SFC-R	○	PC	×

3人での対戦が「さんにんでぷよぷよ」，4人での対戦が「よにんでぷよぷよ」。この二つをまとめたのが「みんぷよ」だ。ゲームギア版では，4人のうち2人を人間が担当し，残り2人はコンピュータが担当するという疑似4人対戦モードになっている。アーケードなら通信対戦台，ゲームギアならふたぷよプレイ時と同じ装備，PC-9821なら本体2台と通信ケーブル，スーファミ&リミックスならマルチタップと，プレイするにはそれなりの環境が必要だ。

◀多人数で遊ぶ「ぷよ通」では，独特で格別の楽しさが味わえるぞ

とことんぷよぷよ

AC	×	MD	×	GG	×	SS	×
98	○	SFC	○	SFC-R	○	PC	×

とにかく黙々と，淡々と，延々と，自分が飽きるまでプレイしつづけられるのが「とこぷよ」。もちろん左から3列目が積み上がると終了してしまうけれど，それさえ気をつければ半永久的に続行するという，まさに生きぷよ地獄なモードなのだ。自分の限界に挑戦したい人，過酷な試練をとおして実力をアップさせたい人にオススメしよう。スーファミ&リミックスではおじゃまぷよとおたすけキャラの有無を選択できるぞ。

◀「ぷよ」が本当に上手でないと，長くはつづけられない。精進あるのみ

OPENING DEMO

オープニング・デモ

このページでは，『ぷよ通』のオープニング・デモを紹介しよう。メガドライブ版の写真を使っているけれど，その他の機種もほとんど同じように展開するぞ。デモはオープニング→説明デモ1（きほんそうさ〜おじゃまぷよのひみつ）→オープニング→プレイデモ→ランキング表示→オープニング→説明デモ2（そうさい〜らんにゅうのひみつ）→オープニング→プレイデモ→ランキング表示→……（以下くり返し）という順番で流れるようになっている。

▲コンパイルとAAAのロゴ

▲稲妻をバックにぷよのアップ

▲合間には集合グラフィックが

▲つづいてカーバンクルもアップ

▲最後にアルルがVサインをだす

▲下からコインが回転しつつ浮上

▲停止。ここは2パターンある

▲うしろから文字が登場してくる

▲「ぷよぷよ」のあとに「通」

▲上からぷよが3匹降ってきて

▲下にスクロールして完成！

▲ランキングはこんなふうに表示

グラフィックのちがい

メガドライブ版

▲主役3人のアップの合間に表示されるグラフィックがこれ。人気キャラ（？）の集まりかな？

セガサターン版

▲セガサターン版では，上部に新キャラの4人が加わっている。ほかも微妙にちがっているぞ

スーパーファミコン版

▲スーファミ版とリミックスは，流れがちょっとちがう。まずは左上のパララとパキスタだけ，つぎの2回が右の集合グラフィック，最後に左下のようにアルル入りで合体して完成する

【ふたりでぷよぷよ】

連戦連勝へのバイブル

戦略性が増した「ふたぷよ」

2人のプレイヤーでぷよ対戦を行なう「ふたりでぷよぷよ」。『ぷよ1』誕生当時から脈々と受け継がれている，由緒正しいゲームモードだ。

『ぷよ通』では，新たに6種類のフィールドが用意された。普通のルールで遊ぶのはもちろんのこと，降ってくるおじゃまぷよの種類を変えたり，つなげて消えるぷよの個数を変えるなど，こまかいルールを自由に変更して，好みに合わせた対戦ができるようになっているぞ（機種によっては遊べないルールもある）。

まずは，それぞれのフィールド＝ルールの特性から解説していこう。

通常ルール

AC	○	MD	○	GG	○	SS	○
98	○	SFC	○	SFC-R	○	PC	○

降ってくるおじゃまぷよは通常のものだし，色ぷよも4個つなげれば消えてくれる。前作のふたぷよと同じ設定の，もっともノーマルなルールだ。

アーケード版以外では，ふたぷよを選択すると，通常ぷよ（＝通常おじゃまぷよ）の位置にカーソルがでる。つまり，このルールがふたぷよの基本設定になっているということ。普通に遊ぶ場合は，これを選ぶのがいいだろう。

今後の解説は，基本的にこの通常ルールで進めていくぞ。

◀いちばん基本になるゲームルール。練習するときはこれが最良

得点ぷよ

AC	○	MD	○	GG	○	SS	○
98	○	SFC	○	SFC-R	○	PC	○

色ぷよが4個で消えるという部分は同じだけれど，おじゃまぷよが得点ぷよになる。おじゃまぷよで埋まってしまっても一発逆転が十分に狙えるため，スリリングな戦いが味わえるモードなのだ。ただし，このルールだけで通用するような特殊な戦略がいくつかあるので，『ぷよ通』初心者は注意して挑戦するように。

アーケード版では，ふたぷよを選択した直後だと，この得点ぷよの位置にカーソルがあっているぞ。

◀どんなに劣勢にまわっても，逆転の可能性はタップリある

固ぷよ

AC	○	MD	○	GG	○	SS	○
98	○	SFC	○	SFC-R	○	PC	○

これも，色ぷよが4個で消えるという部分は同じ。おじゃまぷよが固ぷよになるだけだ。

得点ぷよほど特殊な戦略は必要じゃないけれど，やっぱりそれなりの作戦がある。どちらかというと上級者に有利なルールかな。

なお，かたふた（かた1）ルールでふたぷよをプレイすることはできない。ただしアーケード版では，隠しコマンドを使うことで，かたふた対戦ができるようになるぞ（→147ページ）。

◀固ぷよが降ってくるので，さきに攻めたほうが優位に立てるぞ

6個消し

AC	×	MD	○	GG	○	SS	○
98	×	SFC	○	SFC-R	○	PC	○

色ぷよが6個つながったときにはじめて消えるという，『ぷよ』の大前提をもくつがえしてしまうようなルールだ。

消すための必要個数が多くなるため，そのぶん連鎖の仕掛けを作るのがむずかしいけれど，かならず長連ボーナスがつくので，少ない連鎖でもそれなりのおじゃまぷよが発生する。なおおじゃまぷよは固ぷよになり，出現する色数も少なくなるぞ。

普通の対戦にあきた人にはオススメできるフィールドだ。

◀出現する色数が2～4色になる。そのぶんつなげやすくなっているのだ

2個消し

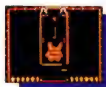
AC	×	MD	○	GG	○	SS	○
98	×	SFC	○	SFC-R	○	PC	○

これも『ぷよ』の根底を揺るがすようなモード。なんと同じ色を2個つなげるだけで消えてしまうのだ。だから，最初の1手目の組ぷよが同じ色のダブルだったら，これを消した時点で全消しになるってわけ。

このルールでは，連鎖を作るのがかなり困難になるので，どちらかというと同時消しを基本として戦うことになる。また，決着がつくまでに時間がかかるのも特徴。おじゃまぷよも固ぷよになるぞ。

◀ちょっとくらいピンチになっても，ぜーんぜん平気。どんどん掘れるぞ

エディット

AC	×	MD	○	GG	○	SS	○
98	○	SFC	○	SFC-R	○	PC	○

最後にひかえているのは，エディット・モードだ。その名のとおり，消えるのに必要な個数や，おじゃまぷよの種類，おじゃまぷよレートなど，こまかい設定を自分でエディットすることができるぞ。いくつかのサンプル・ルールもあるので，楽しんでみよう。

このモードを利用すれば，前作と同じ得点計算システムで遊ぶこともできる。ただし，いいかげんなルールを作ると，ゲームとして成立しなくなるから注意が必要だ。

◀1個消しなんていうムチャな設定もできる。ゲームにならないけど

各項目の説明

エディットで設定できるのは，以下の6項目。

●ぷよはいくつで消えるか……消える個数。1～72個まで1個きざみ。

●おじゃま1つ降らせる点……おじゃまぷよレート。10～250点で10点きざみ（SFC版・SFC-R版のみ5～255点の5点きざみ）。

●おじゃまを消したときの点……おじゃまぷよの得点。0～250点で10点きざみ（SFC版・SFC-R版は0～255点の5点きざみ）。0以外にすると，自動的に得点ぷよのグラフィックになる（固ぷよが選択されると固ぷよになる）。

●おじゃまぷよのかたさ……ふつう，かたふた，かたい（SFC版・SFC-R版ではかたぷよと表記）

●連鎖の倍率の上がるタイプ……4種類の連鎖倍率を選択。

●全消しで降らせる個数……全消しボーナス点の設定個数。0～250個までの1個きざみ。

右表のサンプル・ルールは，GGは12まで，MD・98・PCは14まで，SFC・SFC-Rは15までを収録。SSにはサンプル・ルールは収録されていない。

サンプル・エディット・ルール設定値

ルールNo.	ぷよはいくつで消えるか	おじゃま1つ降らせる点	おじゃまを消したときの点	おじゃまぷよのかたさ	連鎖の*倍率の上がるタイプ	全消しで降らせる個数
1	4	70	0	ふつう	2	30
2	4	120	50	ふつう	3	30
3	4	140	10	かたい	2	18
4	6	200	10	かたい	1	30 (GG版18)
5	2	140 (GG版150)	10 (GG版20)	かたい	4	6
6	4	120	0	ふつう	4	30
7	4	100	10	かたふた	2	24
8	4	50	30	かたふた	4	30
9	2	100 (GG版120)	10	かたい (GG版かたふた)	1	6 (GG版12)
10	3	140	50	かたふた	3	24
11	6	220 (GG版240)	10	かたい	1	18 (GG版0)
12	20	250	0	ふつう	1	30
13	5	150	20	ふつう	1 (SFC・SFC-R版2)	18
14	8	100	0	ふつう	1	24
15	10	150	5	かたい	2	30

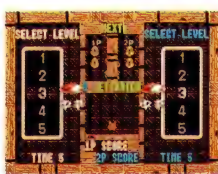
＊10ページ「連鎖したなボーナス」のタイプに対応

対戦レベルでのハンディ

ふたぷよでは，対戦前にレベルが選択できる。前作にもあった機能だけれど，今回はアーケード版にも付加された。実力差がある相手と対戦するときは，これでハンディをつけよう。

レベルで変わってくるのは，出現するぷよの色数，スタート時に降ってくるおじゃまぷよの量，組ぷよの落下速度，おじゃまぷよの落下速度，つぎの組ぷよが出現するまでの猶予時間などだ。大きなちがいを右の表にまとめておこう。ちなみに本書の攻略は，4色を前提として書かれているぞ。

なお,消えるのに必要な個数が5個を越えると，出現色数が変わってくる。ゲームギア版以外では,それぞれ1色ずつ減るようになっていて，開始時のカーソルの位置も，中辛から激甘になるのだ（ゲームギア版は変更なし)。

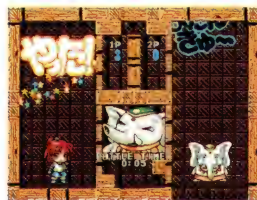
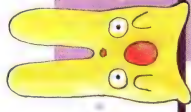
▶普段は，最初にカーソルがあるレベルで対戦するのがいいだろう

レベル	辛さ	共通	GG版	AC版・SFC版
LEVEL 1	激甘	3色	2色	3色
LEVEL 2	甘口	3色 おじゃまぷよ2段	3色	3色 おじゃまぷよ3段
LEVEL 3	中辛	4色	4色	4色
LEVEL 4	辛口	5色	5色	4色/5色 おじゃまぷよ3段
LEVEL 5	激辛	5色 おじゃまぷよ2段	5色 おじゃまぷよ2段	5色 おじゃまぷよ2段 高速落下
備考		ほとんどの機種が，このレベル設定になっている。通常は4色。5個消し以上になると2色が標準となる。	ゲームギア版では，消える色数に関係なく，このままの色数で固定されている。4個消しで2色，といったルールも選択できるわけだ。	LEVEL 4は，ACが4色，SFCが5色。LEVEL 5では，おじゃまぷよが2段になるかわりに，組ぷよの落下速度がはじめから高速になっている。

勝敗の決定

最終的な勝敗の決定ルールは，オプションでの設定数や遊んでいる機種によって変わる。

まず，試合形式には3種類あって，設定数だけ勝てば勝利となるウインマッチ，設定数の過半数以上を勝てば勝利となるセットマッチ，それぞれの試合ごとに順位点があたえられ，設定試合数終了時に順位点によって勝敗が決まるポイントマッチが用意されている。機種ごとに,この3種類のうちのどれかが採用されているのだ。

また今回から引き分けが導入されたけど，そのときの処理も機種によってちがう。左表にまとめたので，参考にしてね（くわしくは→146ページ)。

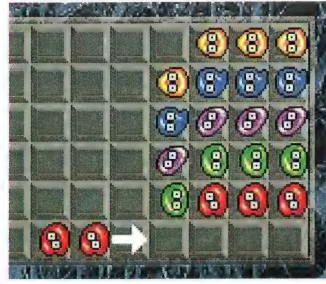
機種	勝敗の決定方法
AC	ポイントマッチ。引き分けは試合数消化のみ。 1台の筐体で，3 SET MATCHと表示される場合のみMD版と同形式
MD	セットマッチ。引き分けは1回だけ猶予，以降は試合数消化
GG	セットマッチ。引き分けは試合数消化のみ，設定試合数消化で終了
SS	セットマッチ。引き分けは1回だけ猶予，以降は試合数消化（MD版と同じ)
98	セットマッチ。引き分けは1回だけ猶予，以降は試合数消化（MD版と同じ)
SFC	ウインマッチ。引き分けは無効で試合数は減らない
SFC-R	ウインマッチ。引き分けは無効で試合数は減らない（SFC版と同じ)
PC	ウインマッチ。引き分けは無効で試合数は減らない（SFC版と同じ)

◀最終勝者にはWINNER

戦術その①「階段積み」

明日からでも中級者になれる，お手軽なうえ強力なテクニックが「階段積み」と呼ばれる戦術だ。

前作から遊んでいた人には，もうおなじみの戦法だろう。今回の『ぷよ通』でも，前作ほどの重要度ではないものの，必須のテクニックになっているので，もう一度勉強してカンペキなものにしておきたい。

『ぷよ通』からはじめる人も，連鎖という概念に慣れてもらうために，まずは階段積みをマスターするのがいいだろう。“ぷよぷよの基本は階段積みにあり”だ。

◀理解しやすいのが特徴だ

階段積みを復習しよう

階段積み5連鎖

では階段積みを説明しよう。左にあるのが，階段積みを使った5連鎖の図。左端の赤を消すと，連鎖がはじまる(連鎖をはじめることを起爆する，点火するという)。下にある土台が消えて，上に乗っかっていた仕掛けぷよが落ち，隣の列の土台を消す……という消えかたが，横につづいていくのが，階段積みの基本的な流れだ。もちろん，左右対称に仕掛けを作っても，まったく同じように消えていくぞ。

形状としては，かなりスッキリしているので理解しやすいと思う。カンタンに言ってしまえば，土台部分と同じ色のぷよを，隣の列の土台の上に置いておけばいいわけ（この，色がズレている外見から，階段積みという呼び名が生まれた)。

注意しないといけないのは，起爆地点にまで土台を作ってしまわないようにすること。この図で言えば，左端の列に土台を作ってしまうと，起爆させることができなくなるのだ。階段積みは土台を作ることがメインになる。夢中になるあまり，よけいな土台を作りすぎないように注意しよう。

3種類のパターンを使いこなせ

階段積みには，3-1積み，2-2積み，1-3積みという3種類がある。土台部分と，その上に置く仕掛け部分の個数によって区別されているのだ。下に並んでいるのが，それぞれの基本形。どれも同じ色のぷよを同じ数だけ使った階段積みだ。さらに，仕掛け部分の個数によって3-2積み，3-3積み，2-3積みなんていう発展形もあるぞ。

ただし，実戦で作っていくときは，3-1積みを使うようにしよう。2-2積みや1-3積みだと，起爆地点が1か所しかないため，少量のおじゃまぷよで埋まってしまう可能性があるからだ。また3-1積みだと，仕掛け部分に置くぷよが1個でいいのに対し，2-2積みだと2個，1-3積みは3個も必要になる。この2個ないし3個のあいだに，ちがう色のぷよやおじゃまぷよがはさまると，うまく連鎖できずに止まってしまうのだ。

いちばんいいのは，3-1積みを基本として，臨機応変に2-2積みや1-3積みをミックスしていくこと。その場その場の判断でアレンジしていこう。

3—1積み

◀仕掛け部分が2個だと3—2、3個だと3—3になるが、3—1で十分

2—2積み

◀2個ずつなので、見ためはキレイ。仕掛け部分が3個になると2—3積み

1—3積み

◀このとおりに作るのは、かなりの高技術。とりあえず形は知っておこう

階段積みのやりかた・1手目

それでは，具体的な階段積みのやりかたの解説に入っていこう。

まずは1手目の戦略から。といっても，選択肢は二つしかない。そのまま縦に置くか，回転させて横にして置くか，だ。しかもどちらを選ぶかは，組ぷよの色によって決まってしまう。2個のぷよが同色の場合は縦に，ちがう場合は横にする。さらにレバーはつねに下に入れて高速落下。1手目の戦略は，ここまでパターン化されているぞ。階段積み最大のポイントは，いかに速く5列分の土台を作れるか。そのためには，上記のような置きかたがベストなのだ。

◀同色ならそのまま高速落下。ボタンを2回押すのは可

▶色ちがいなら横に。今後を考えて，右回転させよう

階段積みのやりかた・2手目〜序盤

階段積みの本番は2手目から。ここからが勝負になってくるぞ。何度も言うように，階段積みの最大の目標は，5列分の土台をとにかく速く作ること。そのためには，ちがう色のぷよを横に並べつつ，同時にその上に同色ぷよを積んでいくというのが，基本的な進めかたになるのだ。

というわけで，序盤の積みかた。落ちてくる組ぷよが同色のダブルだった場合は，とくに問題はない。縦に置いて土台にしてしまうのがベストだ。隣の列の土台ができているなら，ちぎって土台と仕掛けにわけてもいい。

考えないといけないのは，色ちがいの場合。うまく隣り合っている色の組み合わせなら，土台にしてもいいし，仕掛けにしてもいい。そうでない場合が思案のしどころだ。

そんなときはNEXTぷよを見てみよう。ここにあるぷよの色によって，どこに，どういう方向で置くかが自然と決まってくる。効率的に積むには，組ぷよのそれぞれの色が，土台部分で隣り合っているカタチが理想的。NEXTぷよの色の組み合わせが，そういう状態になるように，落下中の組ぷよを置く。これが最善手になるのだ。

下にいくつかのパターンを載せておくので，それぞれ検討してほしい。

▼階段積みは，序盤の戦略があとあとまで響いてくる。重点的に練習しておこう

パターンA

▶土台を作るのが最善。だから赤はちぎって下に置く。NEXTの赤を見て……

◀こう置くことは，落ちてくる前に決めておこう。つづいて紫だから……

▶もちろんこう。2手先まては，こんな計画を立ててみる。これで土台2個完成

パターンB

▶この組ぷよはこう置く。NEXTの置きかたが問題になってくるけど……

◀こうすれば，つぎの赤・緑がうまく処理できる。この程度は基本中の基本

▶NEXTとNEXT2はこう置きたい。水色以降が2—2積みになるわけだ

パターンC

▶黄のダブルは，なにも考えずに土台にしてしまう。つぎも黄ダブルだ

◀NEXTを考えて，ここに置いてみる。上級者なら左から2・3列目でもいい

▶そしてこう置く。赤がへこんでいるのが気がかりだけど，大丈夫でしょう

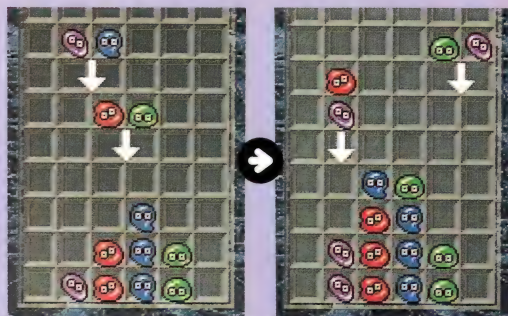
階段積みのやりかた・中盤

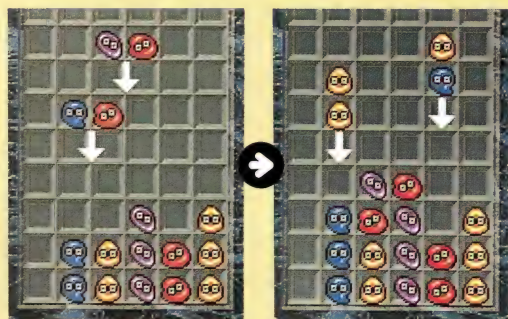
土台部分がほぼできあがって，仕掛け部分をボチボチ置きはじめようかな，という段階になれば，すでに中盤に入っている。ここからは，効率的な仕掛け部分の置きかたと，なかなか完成しない土台への対処法を教授しよう。

まず，土台ができてきた時点で決めなければならないことがある。それは連鎖の進行方向をどちら向きにするかということだ。連鎖の方向を決めるとは，仕掛け部分をどちら側の隣の列に置くか，ということ。土台がすべて完成する前に方向が決まると，土台作成と仕掛け作成を同時に行なえるので，スピードがかなり向上するはずだ。

さて，ほしい色がこないために，なかなか完成しない土台部分があった場合はどうするか。その色には見切りをつけて，ほかの色で土台を作るのが賢明だ。その部分だけ2-2積みなどになるけれど，速さを優先させたほうがいい。

▶理想は，土台ができる前に仕掛けられるようになること。精進せよ

連鎖方向を決めよう

▲この場合，連鎖方向を右にして（左隣に仕掛けを置く），緑の土台が完成する前に仕掛けを積んでいる。連鎖方向の逆の端列に土台を作らないように

見切りをつけてしまおう

▲黄色がこないので，赤で上げ底にして紫を仕掛けてしまった。左から2列目に黄を2個仕掛ければ復旧完了だ。右側でも水色を上げ底に使っている

階段積みのやりかた・終盤

土台もできた。仕掛けも置いた。あとは起爆するだけ，という終盤になっても戦略がある。起爆できる色がくるまでは，不要なぷよ（ゴミぷよと呼ぶ）がでてしまう。土台や仕掛けを作っている段階でも，ゴミぷよはでてくるので，これらの処理が問題になってくる。

基本的に，連鎖に必要ないぷよは，連鎖方向の端列（右に連鎖が進む場合は右端列）に積みあげていこう。これがもっともお手軽な方法だ。もし，そこでは収まらないほどのゴミがでたり，中途半端な場所でゴミがでた場合は，仕掛け部分の上に捨てればOK。仕掛けの上は連鎖に影響しない場所。たとえゴミが山盛りの“夢の島状態”になっても関係ないのだ。

さらに，仕掛けの下にも捨てられるスペースがある。階段積みがうまく連鎖するには，左図の囲った部分に仕掛けがあればいい。裏を返せば，ここ以外にジャマ者がいても，連鎖は進んでくれる。この空き地を有効活用しよう。

3-1-1積み

2-2積み

□階段積みのやりかた・実戦編

パターンをミックス

前にも書いたように，階段積みは臨機応変にパターンを組みかえていくことがカンジン。ベースを3-1積みにして，ほしい色がこないときや，仕掛けを優先させたいときに2-2積み（場合によっては1-3積み）をミックスしていく，という戦法をとるのがベストだ。

3-1積みを2-2積みにした場合，上げ底としてべつの色が必要になる。この色を，連鎖方向側の二つ隣の土台と同じ色にしておくと，あとあと便利だぞ。右上の図を見てほしい。水色の部分に，紫を上げ底として使っている。この紫ぷよ，上げ底としての役割だけでなく，仕掛けとしても作用しているのだ。紫が消えるとき，連鎖に加わっているのがわかるだろうか。こんなふうに再度利用することもできるわけ。仕掛けの上に捨てたゴミぷよも，同じような方法で連鎖に組み込むことができるぞ。

おじゃまぷよへの対応

階段積みを作っていると，相手はそれをツブそうと，おじゃまぷよを送ってくることがある。そんなつもりはなくても，相手がぷよを消したために，おじゃまぷよが降ってくることなど，日常茶飯事のように起こる。こんなとき，どう対処したらいいんだろう。

もしも，20個など大量に送られてきた場合は，埋まってしまった階段積みのことはいったん忘れて，おじゃまぷよを消していくことを考えよう。

それよりも少ない，10個程度のおじゃまぷよなら，そのまま階段積みを完成させるのが得策だ。前ページで解説したように，仕掛けの周辺にゴミがあっても，ちゃんと連鎖してくれるわけだから，おじゃまぷよはほうっておいて，階段積みを完成させたほうがいい。

▲おじゃまぷよがあるおかげで，水色の部分や緑の部分のように，仕掛けを隣の列に置かなくてもよくなることがある。ラッキー

▲左端の緑が起爆地点。右側2列は，おじゃまぷよを利用した変則階段積みだ。緑がさきに消え，最後に水色が消える。覚えておこう

ミスをしたとき

人間だれしもまちがいを起こす。階段積みをやっているときでも，ミスしてしまうことがあるだろう。

いちばん起こりやすいまちがいは，土台部分にちがう色を置いてしまうこと。これは“パターンをミックス”を応用すれば，なんとか処理できるミスだ。後述する挟み込みの技術も活用すれば，たいした被害にはならない。

▶ミスをしたらすぐに復旧を考えること。たいていはフォローできるハズ

また，仕掛けを3個置き，その隣の列の上に同色ぷよを置いてしまうというミスもありがち。階段積みの仕掛け部分が土台部分になってしまう，階段積みの2段重ねというまちがいだ。これは，右図のように，さらにその上に仕掛けを置いておけばOK。ゴミが多いとこのまちがいを犯しやすいけれど，うまく回避できれば同時消しになるので，逆に効果的な積みかたになるぞ。

▲ゴミを捨てるときは，仕掛けが消えないように注意。同時消し狙いならかまわない

階段積みの利点

さて，それでは階段積みの利点を整理しておこう。まずは①カンタンであるということ。見ためがわかりやすく，仕掛けを組むのも，ぷよをパターンにはめ込んでいくような感覚でできるため，あまり遊んだことのない人でも，すぐに積めるようになるハズだ（本当はそこからカンペキにマスターするまでがタイヘンなんだけどね）。

同時消しが狙いやすいというのも大きなメリット。連鎖の最後の部分に，同色ぷよをうまく積んでおけば，5連鎖目に大量の同時消しができるのだ。下の図がその一例。なんと5連鎖4色同時消しになっている。これは極端だけれど，ちょっとした工夫で同時消しができ，そのぶん相手に送るおじゃまぷよの量を増やすことができるわけだ。

メリット
- ①型が覚えやすく，比較的ラクに作れる
- ②同時消しが狙いやすい
- ③完成形が予想しやすい

最後の③は，①にも関係するけれど，基本となるフォーメーションがカッチリと決まっているため，連鎖を組んでいる途中でも完成形が予想しやすい，ということ。連鎖の方向が早い時期に決められるのも，この性質があるおかげ。地味だけれど，意外と重要なポイントだ。

結論として，階段積みは誰にでも理解できる入門的なテクニック。そのうえ，極めればバツグンの強さを誇る，たのもしい戦術でもあるのだ。

▲練習すれば練習しただけ，上達していくのも階段積みの特徴。極めるべし

階段積みの欠点

デメリット
- ①パターンにとらわれやすくなる
- ②ちぎりが多くなる
- ③完成までの時間が配色に左右されやすい
- ④連鎖数が頭打ちになる

今度は逆に，欠点を整理してみよう。利点の裏返しなのが①，パターンにとらわれやすくなること。型にはめるような積みかたに慣れすぎると，臨機応変な対応ができなくなる危険性がある。階段積みだけをやっていくのならいいけど，ここから新しい積みかたを修得しようとしたときに，大きなネックになるおそれがあるのだ。

特殊な配置にするため，組ぷよをちぎる回数が増えるのもデメリットの一つ。55ページで解説するけれど，ちぎるという行為はタイムロスにつながるのだ。つまり，ちぎり回数が多いぶん，相手よりも遅れてしまうということ。上級者どうしの対戦になると，このタイムロスが命取りになることもある。

▶パターン化してしまわないように，臨機応変な積みかたを心がけよう

組ぷよの配色によって完成までの時間がバラついてしまうのも難点だ。土台を作る最初の段階で色の選択をあやまると，いつまでたっても完成しないというドツボにハマる場合もある。場数を踏めばその回数は減るけれど，完成時間が配色に影響されやすいのは変わらないから頭がイタい。積み込みの速度でカバーするしかないだろう。

④の連鎖が頭打ちというのは，5連鎖までしかできないということ。これ以上増やす“折り返し”というテクニックもあるけれど（→42ページ），多少高度になってしまうのだ。

これらの欠点に気をつけつつ，階段積みの技術を深めていってほしい。

戦術その②「挟み込み」

階段積みと対極に位置している積みかたが「挟み込み」だ。最初から用意されているパターンにぷよをはめ込んでいく階段積みに対して，挟み込みにはパターンというものが存在しない。1手ごとに，どこに置けばいいかを判断して連鎖を組んでいく，即興的なテクニックなのだ。

瞬時の判断が必要になるので，挟み込みは中級～上級者向けの戦術。初心者でもできなくはないけど，それなりの鍛錬をかさねないと，積み込み速度が遅くなってしまうため，まずは階段積みから練習することをオススメする。

◀高難度だが，破壊力もある

挟み込みを復習しよう

挟み込み6連鎖

左の図は，挟み込みを使って組んだ6連鎖の例。とはいっても，挟み込みには決まった形というものがないから，この図は本当に単なる一例だ。

挟み込みとはカンタンに言うと，4個の同色ぷよのあいだにべつの色のぷよをはさんで，そのぷよを消すことによって連鎖する，というテクニック。はさんだ色に，さらにべつの色をはさんでいけば，連鎖数をドンドン増やしていくことができるのだ。

階段積みは，すべてのパーツを同時に組んでいくことができたけれど，挟み込みは，基本的に起爆地点を1連鎖ずつ組んでいくことになる。左図だと，まず右端の黄色と水色から作りはじめて，紫，緑，赤，黄の順で連鎖をのばしていく。これだと，仕掛けを組んでいる途中で相手が連鎖をはじめても，メイン部分は完成しているわけだから，こちらもすぐに起爆して防御することができるのだ。

逆に，起爆地点が完成していないと，連鎖を動かすことはできなくなる。もし起爆地点の色がなかなかこなかったら，少量のおじゃまぷよでも埋まってしまう可能性があるわけ。

まさにもろ刃の剣，というテクニックだけれど，上級者になるためには，挟み込みは絶対に必要となる戦術だぞ。

スペシャルな挟み込み・カギ積み

挟み込みには，特殊な積みかたが一つある。はさみこむ別色のぷよが，すべて同じ段にそろっている「カギ積み」という積みかただ。右図がその見本。下から3段目に，挟み込み部分が一直線に並んでいるのがわかるだろう。

実際に積んでいくときには，挟み込みというよりも，この完成形にぷよをあてはめていくカンジで進行していく。型どおりに積んでいく階段積みは雌型連鎖，その場で考えて組んでいく挟み込みは雄型連鎖と呼ばれているけれど，このカギ積みは挟み込みを使っているにもかかわらず，階段積みのようにパターンにはめていく，いわば雄・雌両性連鎖なのだ。

挟み込みをするときには，なるべくならカギ積みをめざしてほしい。ここからなら，途中で挟み込みに移行することも，階段積みに移行することもできるという，柔軟性があるからだ。

▲実戦で作るのは難度がちょっと高め。階段積みをマスターしてから挑戦しよう

カギ積み6連鎖

基本的な挟み込みのやりかた

ではさっそく挟み込みのハウツウに入っていこう。ただし，挟み込みは各プレイヤーの個性と判断によって，いくらでも応用がきいてしまうので，挟み込みをするときに注意する点を中心に説明していくぞ。

まずは基本戦略。土台となる部分を作るのは階段積みと同じだけれど，その上に隣の列の色ぷよを置いて，さらにその上に土台と同じ色のぷよを仕掛けるという行程になる。右にその流れを示しているから，確認してね。

ポイント①色を集める

パターンにとらわれない挟み込みは，最初の取っ掛かりがむずかしい。序盤の置きかたがいくらでもあるので，逆に迷ってしまうわけだ。

コツとしては，とにかく同じ色を近くに集めていくこと。階段積みほどキレイに積んでいく必要がないから，べつの色があいだに置かれてジャマになってしまってもかまわない。強引にでも同色ぷよは近くに集めていくことがカンジンだ。

ある程度色が集まったら，順番に挟み込みを行なっていく。このときに，最初はジャマになっていたぷよが，挟み込みの役目をしてくれる。この，ジャマをしていたぷよをうまく活用することが，挟み込みの極意だ。

序盤はとにかく色を集める。ここからはじめよう。

▶慣れてくれば序盤にも戦略が生まれるが，慣れないうちは色集め

▲序盤のようす。こんなゴチャゴチャでも心配ないぞ

◀黄色がさきに落ちてきたら，こんなカンジに

◀さきに緑がきても，逆方向に作っていけるのだ

ポイント②手を広げる

ぷよの配色なりに仕掛けを組んでいけるのが，挟み込みの利点。とはいっても，ほしい色が4個集まらないと，仕掛けが完成しないのは階段積みと同じだ。ただ，挟み込みは途中からの方針変更がいくらでも可能なので，こない色にはいつでも見切りをつけられるような体制にしておくのが，かしこいやりかた。とにかく手を広げて，どんな色のぷよがきても対応できるようにしておく。二つ目のポイントはコレだ。

□実戦的な挟み込みのやりかた

先読みで作る

起爆地点につぎつぎと挟み込んでいく，と説明したけれど，慣れてくれば，階段積みのようにすべて同時に組んでいくこともできるようになるぞ。

結局のところ，挟み込みも土台部分と上に置く仕掛け部分を配置していくことになる（さらに挟み込み部分も必要だけど)。ということは，土台部分の色が決まった時点で，挟み込み部分と仕掛け部分は置けてしまうわけだ。これだと，スピード面で階段積みと同じくらいのレベルまで達することができる。つまり，階段積みに対抗するには，"先読み"による積みかたをマスターする必要があるのだ。

ただ，ハッキリとした完成形が予測できないので，挟み込みの理論を十分に理解してからでないと，先読みを行なうのはむずかしいぞ。

◀右側の紫と、左の赤は先読みで仕掛けている。黄も1個しかないけれど、先読みだ

◀予想している最終形はこんな状態。もちろん、途中で変わってくる可能性は大きい

色の順番に注意!

先読みで組んでいくときに，もっとも注意しておかないといけないのが，色の順番。隣の列どうしが同じ色になることはないけど（消えちゃうもんね)，土台部分と，そこから2列隣の挟み込み部分が同色になると，困った状態になってしまう。右図の緑が，まさにそんな状態だ。これだと，左側の緑の土台ができないし，水色にべつの色を挟み込むこともできない。手詰まりになってしまうのだ。修復方法もあるにはあるけれど，連鎖数が減ったり，ゴミがでてしまったり，不都合が多いので，気をつけておこう。

同色を大量に消す

挟み込みの利点には，長連が作りやすいというものもある。階段積みでは，せいぜい3-3積みにしたときの6個が最高だけど，挟み込みは9個まで，うまく積めばそれ以上の長連が狙えるのだ。

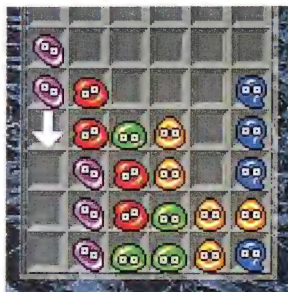
理屈はカンタン。挟み込む部分と仕掛けの部分を1個ではなく2～3個にしてしまうのだ。土台が3個，挟み込みが3個，仕掛けが3個で合計9個がつながって消える，というわけ。ここまでいかなくても，5～7個程度の長連なら容易に仕掛けることができるぞ。

性質上，同時消しを狙うのが困難な組みかただけに，長連で得点を稼ぐようにしよう。

◀同じ4連鎖でも、これだけ長連を混ぜると破壊力は2倍になる。積極的に取り入れていくように

おじゃまぷよへの対応

すでに定説になっているほど，挟み込みはおじゃまぷよに弱い。いつも起爆地点がむきだしになっているので，少量のおじゃまぷよでも埋まってしまうからだ。連鎖部分なら，多少のおじゃまぷよが降ってきても組んでいけるけど，起爆地点だと無視はできない。

そこで，おじゃまぷよが降ってきても埋まらないように積む工夫が必要になってくる。ラクなのは，階段積みを応用するという技術だ。右図のように，連鎖の最初の部分を階段積みにしておけば，2段分のおじゃまぷよにも負けないぞ。階段積みの途中に挟み込みを組み込むことも可能だ（図の4～5連鎖目)。ただこの方法だと，これ以上連鎖を伸ばすことができないという欠点もある。いちばんいいのは，起爆装置をとにかく高く作ること。これしかない。

▶上へ上へと挟み込むのが吉

挟み込みの利点

メリット
①ちぎり回数,連鎖時間が少ない
②階段積みにミックスできる
③配牌に影響されにくい
④おじゃまぷよの上で作るのが容易

では最後に，挟み込みの利点を整理してみよう。

まずはスピードに関すること。臨機応変に手を変えていける挟み込みは，ちぎる回数を少なくおさえることができる。階段積みのページで説明したように，ちぎるという行為はタイムロスにつながるから，ちぎりが少ないぶん時間的に優位に立てるわけだ。さらに，連鎖が終了するまでの時間も，階段積みにくらべてみじかくなっている。くわしくは55ページを見てもらうとして，とにかく挟み込みは，時間面に関しては階段積みよりも有利なのだ。

▶下のおじゃまぷよが消えないから，挟み込みだとうまく連鎖する。4連鎖目は2－2階段積みだ

②は，前ページで紹介したように，階段積みに組み込むこともできるという柔軟さを持ち合わせているということ。階段積み専門のプレイヤーにとっても，これは大きな武器になるぞ。

③の配牌（配色のこと）に影響されにくいのは，再三書いているとおり。

最後の④も重要。おじゃまぷよの上では，3-1の階段積みをすると，土台が消えるときに下のおじゃまぷよもいっしょに消えるため，仕掛けが下に落ちすぎて，うまく連鎖しない（2-2や3-2にすれば問題はない）。挟み込みだとそんな心配はなく，いつもどおりに組むことができるのだ。おじゃまぷよ上で連鎖を組む場合は，挟み込みを使うようにしよう。

▲階段積みにミックスするのは必須テクニック。かならずマスターしておこう

▶ちぎらなくても作れるという利点を活かした積み込みを心がけるべし

使いこなすまでに時間がかかるけれど，理解できればこのうえない強さが約束されているぞ。

挟み込みの欠点

デメリット
①上達するまでに時間がかかる
②直感にたよるため,精度に個人差がでる
③ジャブ連打に負けやすい

つづいては欠点について。

出現した組ぷよやNEXTぷよを見て瞬時に仕掛けを考えないといけないので，それなりに組めるようになるには，かなり練習しないといけない。実戦投入までに時間がかかるわけだ。挟み込みの最大の欠点とも言えるけれど，これは個人の努力しだいでなんとでもなる要素。問題になってくるのはプレイヤーのやる気だけ，というところかな。

②もそう。瞬間的な判断は，直感にたよることが多くなる。その速度や正確さには，やはり個人差がでてきてしまうのだ。もっといえば，当日の体調やそのときの気分，積んであるぷよの状況によっても，精度が変わってくるだろう。どんなに選択ミスをしても，結果的にはうまくいったり，逆にどんなにスマートに積めても，最後のツメがうまくいかない，なんていう運の要素まで考えると，同じ人間がプレイしても，毎回その精度は変動してくるもの。即興的な性質が強い挟み込みだと，直感や運という要素が大きな意味を持つため，仕掛けが完成するまでの時間も大きくちがってきてしまうわけだ。ただ，これも練習を積むことによって，一定レベルをたもつことはできるようになる。無責任だけど，とにかく何回も組んでみて，自分なりの判断理論を確立させるのが最良だ。

▶おじゃま対策は忘れずに！

おじゃまぷよに弱いという③は，十分説明してきたから，対抗策を考えていれば気にすることはないよね。

練習。修練。挟み込みの道はキビシいけれど，それに見合った見返りはある。自分を信じてゴーだ。

戦術その③「折り返し」

階段積みや挟み込みは，横方向に仕掛けを伸ばしていく積みかたなので，そのまま連鎖数を増やそうと思っても，フィールドが横6列しかないから，5～6連鎖ほどでぷよを置くスペースがなくなってしまう。しかし，連鎖の方向を変える「折り返し」というテクニックを使えば，あまっている上半分のフィールドを活用して10連鎖以上の仕掛けを組むことができるのだ。

対戦で勝つためにも，点数を稼ぐためにも，そして「ばよえ～ん」のボイスを聴くためにも，折り返しは絶対にマスターしておきたい。

◀フィールドをフルに使おう

折り返しを復習しよう

上段

下段

折り返し10連鎖

こうやって消えていく

前作『ぷよ1』では，ふたぷよでとるべき戦法が「すばやく5連鎖や4連鎖同時消しを作り，相手よりもさきに赤玉2個を送る」ことに集約されていたので，折り返しなどの大連鎖を組むテクニックは，ひとぷよで点数を稼ぐための手段でしかなかった。

しかし『ぷよ通』に相殺システムが採用されたことで状況は一変。ふたぷよで大連鎖を組み，相手に大量のおじゃまぷよを送ることが「単なる大道芸」から「基本戦術」へと昇格したのだ。とくに，中～上級者との戦いで折り返しが使えないと，まず5割以上の勝率は望めない。以下の説明を読んで練習するように。

それでは，折り返しの仕組みについて説明していこう。まずは，左の図を見てほしい。これは折り返しによる巨大連鎖（10連鎖）を起爆させたところだ。このあと，階段積みの要領で緑→紫のぷよが消えていくわけだけれど，ここで連鎖の流れは横から縦に切り替わる。そして，黄ぷよが消え，左上に積んであった赤ぷよが下に落ちると，あらかじめ積んでおいた階段積み5連鎖が起爆され，連鎖はふたたび横へと方向転換していくのだ。

▼図のような連鎖を組めば，大量のおじゃまぷよを相手に送ることができるぞ

なお，連鎖の流れを縦方向に切り替える仕掛け（この場合は紫ぷよ）を「折り返し部分」，下に積んでいる仕掛け（この場合は階段積み）を「下段部分」と呼ぶので覚えておこう。

□いろんな折り返しを覚えよう

折り返しの最終目的は，フィールドの下部に積んだ仕掛け（下段部分）を起爆させることにある。しかし，折り返し部分の有効な積みかたは，そのときの配牌や相手の戦法（おじゃまぷよを送ってくるか）によって大きく変化するのだ。そこで，オーソドックスなものから，ちょっと特殊なものまで，幅広く紹介していこう。

基本形

図1は階段積みによる折り返し。これだけで5連鎖が成立する。見た目のわかりやすさが最大の長所だ。

図2は挟み込みを使った折り返し5連鎖。積む場所が左端列に集中しているため，配牌が悪いとなかなか完成しないのが欠点。スタート直後にいきなり折り返し部分を作ることも可能なので，覚えておいてソンはないぞ。

図3は，図2の起爆装置と折り返し部分を応用させたもの。このぐらいの臨機応変さは持っておきたい。

図4は，図1を挟み込み用にアレンジしたものだが，水色がこないときは，折り返し部分の紫3個を消せば連鎖がスタートするため，相手からのおじゃまぷよを食らう前に反撃ができる。より実戦的な積みかたと言えるだろう。

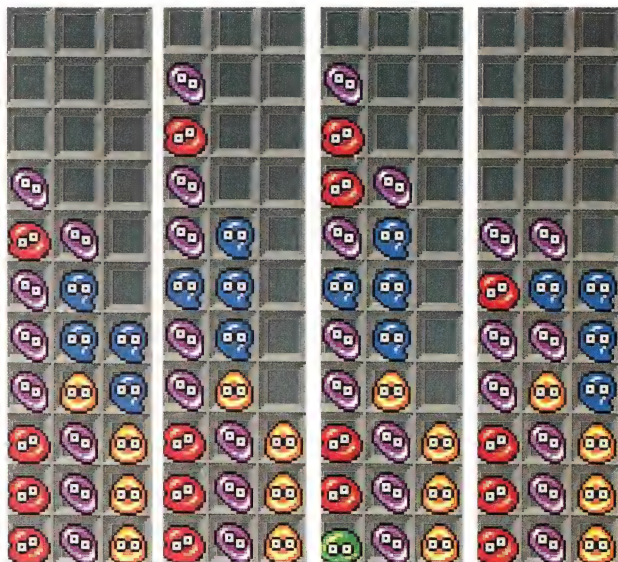



図1　図2　図3　図4

特殊形

図5は，左1～2列目をふんだんに使って，挟み込みを行なっている。高難度の積みかただ。

図6は図4に似ているが，左上の仕掛けを積みまちがえた（本来なら赤と紫の上下を逆にすべき）ときのフォローとして活躍する。

図7は挟み込みで連鎖を伸ばしていく方法。下段に積んでいたぷよを巻き込むケースが，階段積みで伸ばす方法よりも少なくなる。多少のおじゃまぷよではつぶされない点も大きい。

図8は，通常よりも少ない手数で折り返し部分を作る方法。そのぶん起爆装置の完成が早まるので，2～3連鎖同時消しによるつぶしを多用する相手に有効だ。また，下段部分左下に同色を2個積んだのに，残りの1個がなかなか降ってこないときにも使える。このときは，NEXTとNEXT2をよく見ておかないと，裏目にでることがあるので注意しよう。配牌がよければ，左上の紫と赤のあいだに緑2個をはさんで，連鎖数を一つ増やすことも可能だ。

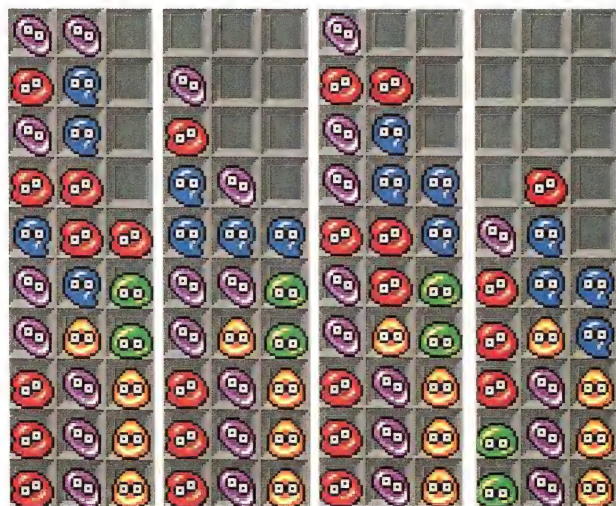



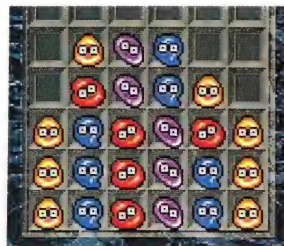
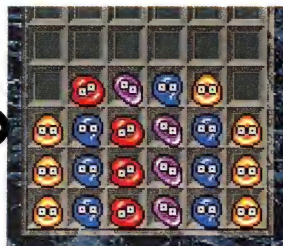
図5　図6　図7　図8

下段部分の作りかた

折り返して大連鎖を組む場合，下段部分はできるかぎり4個ずつ消えるようにして，ムダなスペースを食わないようにしたいところ。ただし，土台の最後尾だけは，長連&同時消しボーナスを稼ぐためにも，少し多めに積んだほうがいいだろう。

下段部分に適した積みかたは，3-1の階段積みだ。2-2積みや1-3積みとちがい，上に仕掛けておくぷよが1個でいいため，折り返し部分や上段の仕掛けに巻き込まれる可能性が低いからだ。階段積みの解説を読んで，図のような理想形が組めるように練習しよう。

また，自信があるなら下段部分を階段積みではなくカギ積みにするのもいい。これだと，階段積みでは制限されてしまう挟み込み部分の色の選択が，幅広くできるので，多少効率的に組んでいくことが可能だ。しかし難易度という点から考えると，やはり階段積みのほうがオススメ。もちろん，挟み込みのほうが得意という人は，そちらで積んでかまわないぞ。

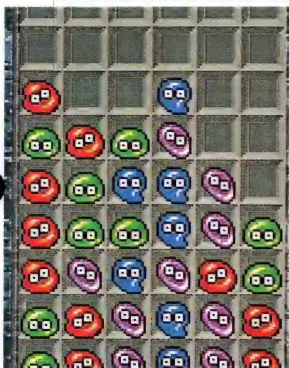
◀とにかくコンパクトに！

▲1〜3段目までをキレイに積んでも，上ができないと折り返し部分が作りづらくなる

▲これが理想形。重要なのは，折り返し部分の近辺をキレイにしておくことだ

上段部分の作りかた

上段部分を作るときは，①仕掛けを横に伸ばしていく，②下段を巻き込まない，この2点を心がけよう。

①には「可能なかぎりゴミぷよを置かない」という意味がある。下にある二つの図を見ればわかると思うけれど，右側のように積めば，さらに連鎖を増やすことができるし，巻き込みが起こるケースも少なくなるのだ。

②はむずかしそうだけど，上段部分を挟み込みやカギ積みで組めば，巻き込みが起こりにくくなるというわけ。たとえば，右の図のように階段積みを使っていると，赤ぷよを消したあとで水色ぷよが3列目の下段部分を巻き込んでしまうのだ。

そこで，右下の図のように，赤と水色を挟み込みの要領で積んでみよう。これならば，3列目の仕掛けを巻き込むこともなく，ぶじに大連鎖を起こすことができるぞ。慣れないうちは思ったとおりに積めない挟み込みだが，こういった利点を活かすためにも，かならず会得しておきたいところだ。

折り返しの注意点

上段部分にかぎらず，折り返し部分を作るときも，下段部分を巻き込まないような積みかたを心がけなければいけない。右端の図は折り返しの基本パターン。たとえばこの積みかただと，C色がA，D，Eと同じ色のときは，積んである仕掛けを巻き込んでしまう可能性が高くなる。そこで……

①左から1列目と3列目を同色にしない
②2列目と折り返し部分を同色にする

この2点を守れば，折り返しに失敗する回数が激減するはずだ。ところが，右のカコミのような積みかたでは，さらに特殊な巻き込みが発生してしまう（中央の図は，勝手に起爆しやすいという意味）。折り返し部分はシンプルに作って，巻き込むかどうかを確認できるようにしておきたい。

同色にしてはいけない組

A=C（1列目と3列目）
C=D（3列目と1列目上部）
C=E（3列目と挟み込み部分）

ミスしたときの対処法

①A=Cの場合

一見，ハマったと思いがちなケースだが，対処法はいろいろある。左は巻き込みを考慮して，あらかじめその上にもう一つの仕掛けぷよ（保険）を積んでおく方法。一つ下に関係ない色を挟むことが重要だ。中央は仕掛けぷよを1段ぶん浮かせて，巻き込みからギリギリ回避させる方法。右は巻き込みそのものをなくしてしまう方法。難点は連鎖数が一つ減ることだ。

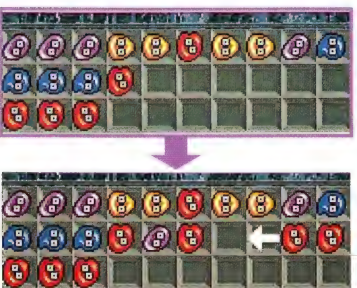
②C=Dの場合

一番やっかいなケースだが，折り返しのセオリーである「1列目と3列目を同じ色にしない」ことさえ守っていれば，この状況になることはまずありえないだろう。この場合，①で紹介している「あらかじめもう一つの仕掛けぷよを積んでおく方法」が有効だが，いっそのこと上段部分を消したり，連鎖方向を左右逆にしたほうが確実。いちばんいいのは，まちがえないことだ。

③C=Eの場合

基本的には，図のように処理する。ミスしたことが早めにわかる形なので，対処するのはラクなはず。できることなら，巻き込まないようにはさむぷよを紫ぷよではなく黄ぷよにして，左端列を1個分低くするほうがいいだろう。また，ここでも①の「もう一つの仕掛けぷよを積んでおく方法」が使える。ただし，挟み込みに自信がある人以外は狙わないほうが賢明だ。

□折り返し部分の作りかた

それでは，折り返しによる大連鎖の積みかたを，その場所や配牌ごとに紹介していこう。なお，折り返し部分の上に1～2列目用の仕掛けぷよを積むときは，その色や位置関係をまちがえると，とり返しのつかないことになる。順番を忘れないためにも，つねに「赤緑，赤緑……」と頭の中でつぶやくのが，原始的だけどとても効果的だ。

I.スタート時の手順

大連鎖を狙う場合，折り返し部分と下段部分のどちらをさきに作るかで悩みがちだが，とりあえずフィールドの端の列から作っていこう。こうすれば，いつでも好きな方法に切り替えられるので，状況に合わせた積み込みが可能となるのだ。

II.土台を作る

44ページで説明したとおり，折り返しの土台には3-1の階段積みが適している。まずはこの階段積み部分を作っていこう。さらに，折り返し部分をさきに作るほうがベターなので，それを忘れずに積むこと。右の図では，NEXTとNEXT2の組み合わせによって，どんなふうに置いていけば効率的かを説明している。それぞれ状況にあった選択が必要になってくるわけだ。

▲折り返しを狙うなら，とにかく壁ぎわから作る。紫を置く場所はNEXTしだいになるが，ちぎらない右側のほうがオススメだ

理想形

▲これも配牌によって異なるが，真ん中の積みかたは待ちがせまくなるのでオススメはできない

III.折り返し部分を作る

折り返しの部分を作るときに，念頭におくことは一つ。折り返し部分を作るには，同色ぷよがたくさん必要ということだ。少なくとも，2色のぷよが4個ずつないと，完成しない。そのため，同色の組ぷよがきたら，折り返し部分に活用できるかどうかを考えるようにしよう。色が異なる組ぷよで作ろうとするとゴミがでやすくなるので，同色の組ぷよを使うほうがいいのだ。

▲ツブされる前に起爆できる

なお折り返し部分は，左写真のように組むといい。手数が少ないぶん，すばやく積み込めるので，相手が速攻でおじゃまぷよを送ってきても，十分対処できるぞ。

▲前ページにあった，同色にしてはいけないパターンになっている

土台がまだ完成していないうちに折り返し部分を積む場合は，色の組み合わせに注意すること。まちがいを犯してしまう可能性が高いからだ。

Ⅳ.先読みで挟み込み

折り返し部分が完成したら，さらに仕掛けを作って連鎖数を増やそう。ここでの積みかたは，下段部分との巻き込みを避けるため，階段積みよりも挟み込みを使ったほうが安全だ。

その場合，折り返し部分から順に挟み込むのが手っとり早いが，そうすると必然的にゴミぷよが発生しやすい。そのため，不要なぷよがきたときは，先読みで仕掛けを作っていこう。慣れが必要だけど，効率がぐっと上がるぞ。

▲とりあえず，①に置けば土台の仕掛けが完成するので，②に置く必要はない。残るは③と④だが，③だと連鎖時に①を巻き込む可能性が高くなるので，④が正解となる

▲左図と同じ理由で，紫を③，黄を④に置く。紫を②，黄を③に置く人が多いが，余分な仕掛けになるので，避けるように。1列目に黄を置いて連鎖数を増やす手もある

▲③に緑，④に黄がオススメ。①の下の緑か，左の黄で起爆できる。わかりやすさ重視なら③と④を逆にする。①に黄，②に緑だと簡易折り返しとなって，即効性が高くなる

注意 2列隣を見ろ!

連鎖を伸ばすため，上段部分に挟み込みを作っていくときは，2列隣にあるぷよの色に注意すること。

たとえば，図1では1～2列目にある赤ぷよに黄ぷよをはさんでいるけれど，黄ぷよは4列目で挟み込みの本体として使っているため，そのまま仕掛けを増やそうとすると，図2～3のようにするしかない。挟み込みのコツを心得ていれば，図4～5の要領で連鎖数を増やせるけれど，どちらも難易度が高いので，できれば使わないですませたいところ。とくに，プレイヤー同士の対戦では，予期せぬおじゃまぷよで埋められることが多くなるぞ。

これを防ぐために，下段部分にある土台の色を連鎖と反対の方向（この場合は右）に一つずつずらした色の組み合わせで，挟み込みを作っていくと，まちがえることが少なくなる。とにかく，先読みで積んでいく場合は，2列隣がキーになるのだ。

▼思い切ってネックとなる部分を消し，仕切りなおしをはかるのもテだ

図1

図2

図3

図4

図5

Ⅴ.起爆装置を作る

1連鎖目にあたる起爆装置を作るときは，やはり消しやすさが重視される。具体的にポイントとなるのは以下の2点。

①起爆装置の近くに大きな段差（谷）を作り，おじゃまぷよが降ってきても起爆装置が埋まらないか，埋まってもすぐ掘りだせるようにする

②起爆装置のはさみかたを工夫して，本来必要となる色以外でも仕掛けが作動するように「両面待ち」にする

たとえば，右にある二つの図は，見かけこそ似ているが，上は①を目的としたもので，下は②に適した積みかただ。②の両面待ちについては，これ以外にもさまざまなバリエーションが考えられるぞ。

なお，理想的な起爆装置が折り返し部分の近くで完成した場合，ヘタにそれ以上手を加えてカタチを悪化させると，不意をついた攻撃に対応できなくなる。むしろそのときは，スペースが空いているであろう反対側のフィールドを利用して，後述する連鎖尾延長で連鎖数を増やしていこう。

◀紫を消せば起動。2段分のおじゃまぷよにも耐えられるのが特徴だ

▶紫と赤のどちらでも起動できる。連鎖を伸ばすときは3列目にはさみ込もう

戦術その④「連鎖尾延長」

折り返しを使わないと，巨大連鎖を作るのは困難に思えるけれど，実際はそうでもない。階段積みや挟み込みの内部に，ちょっとした仕掛けを加えれば，折り返しを使わずとも巨大連鎖を組むことができるのだ。

▲これが連鎖尾延長。起爆装置に手を加えずに連鎖数を増やせることが最大の特徴

まずは，右の図を見てほしい。起爆する前だと「ゴミぷよが多い階段積み」にしか見えないけど，5連鎖目に3～5列目で赤が消え，つづいて5～6列目で黄→紫と消え，最後に4～6列目で水色が消える。つまり，これだけで8連鎖が成立してしまうのだ。

このように，ひととおりの連鎖が終わったあとで，あらかじめ散らしておいたぷよを消す「連鎖尾延長」テクニックを修得すれば，ゴミぷよまでも連鎖に利用できるぞ。折り返しに匹敵する必須テクニックだ。

ぷよを拡散させるときの鉄則

前作では，不要なぷよが降ってきたときは，連鎖尾の上段に捨てることがセオリーとされていたが，連鎖数が多ければ多いほどいい『ぷよ通』では，そういったぷよも活用して，連鎖数を増やしていったほうが，勝率アップにつながるのだ。

その代表例が下にある4組の図。左側にある2例は，階段積みに関係ない色がまざったときのフォローとしても使える。どちらも実戦でよく起こるケースなので，これらのカタチを忘れないようにしよう。

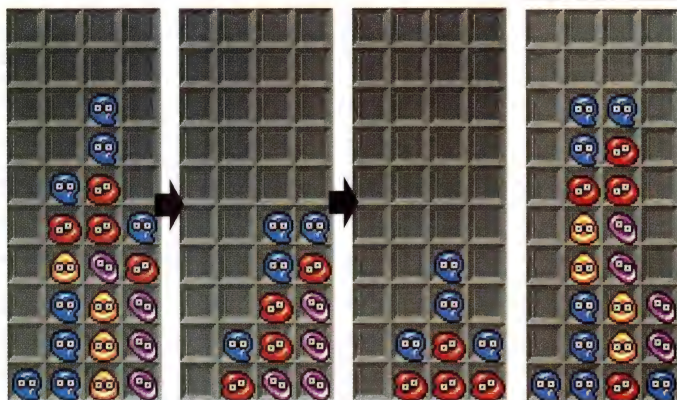
右側の2例は，最初から意図的に連鎖尾を増やしていくもの。どちらも，見た目が複雑なわりに，連鎖数が一つしか増えていないのが難点かな。

いずれにしても，連鎖尾を延長させるポイントは「ひととおりの連鎖が終わったときの状況」が想像できるかにかかっている。最初は，同時消し（フィーリング連鎖）や不発に終わることが多いけれど，ゴミぷよ削減を目標として積極的に狙っていこう。

雪崩式

後尾（4～6列目）に仕掛けを加えて連鎖尾を延長させる方法だ。土台となっている階段積みが消えると，下から順々に追加部分が消えていく。かなり実戦向けのテクニックになっている。

この積み込みを成功させるコツは，4列目に1個，5列目に2個，6列目に1個という1-2-1のカタチでぷよを拡散させること。こう積めば，4列目か6列目が1段分せり上がっても，ちゃんとぷよがつながる。つまり，仕掛けの下にゴミぷよがあったために，連鎖尾延長が不発に終わった……というケースが少なくなるのだ。

最終的に，1-2-1というカタチにこだわらず，下の「応用」のような連鎖が組めるようになれば，かなりの戦力となる。また，折り返しによる起爆装置が完成したあとで，連鎖数を増やしたくなったときも，このテクニックが非常に役に立つぞ。

応用

究極形

めくり階段積み

連鎖尾延長の発展形として，階段積み5連鎖が終わったあとに，それとは逆方向へ進む連鎖が起爆する「めくり連鎖」という積み込みがある。

ここでは，階段積みをめくりで起爆させる積みかたを紹介しよう。下にある図が，実際の積みかたの例だ。どういう原理なのか，これで把握してもらいたい。積んでいくときのポイントは，以下の2点だ。

①下段の階段積みで，最後に起爆させる仕掛けのぷよを2～3段分高めに積んでおく。この部分が，めくったあとの土台部分になるからだ。

②上段部分の階段積みはかならず2-2形式にする。3-1でも可能だが，難易度は急激に高くなる。

この積み込みの欠点は，配牌に左右されやすいこと。実戦で使用する場合は，ゴミの処理に注意しよう。

究極形

かんぬき式

これは，連鎖最後尾を消すための仕掛けぷよを，べつの色で包んでしまう方法だ。前述の雪崩式と同様，連鎖尾を延長したいときに欠かすことのできないテクニックなので，状況にあわせた使いわけを心がけよう。

かんぬき式がもっとも狙いやすいパターンは，図にあるとおり。これを応用すれば，階段積みの土台に関係ない色を混ぜたときのフォローも可能になるのだ。ちなみに中央の図で，左から2列目に仕掛けてある黄ぷよは，4列目に載せてもかまわないぞ。

さらに外側から囲んでしまうのが右端の究極形だ。もっとも，ここまでやると，もはや大道芸だけど……。

究極形

めくり挟み込み

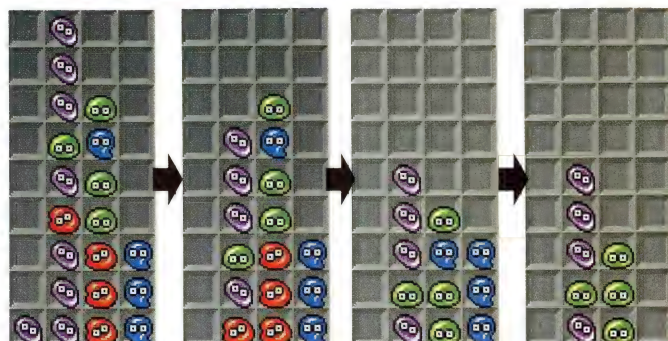
めくり連鎖シリーズ第2弾。原理は上記のかんぬき式と同じだけれど，かんぬき式では仕掛けを壁ぎわに集めるのに対して，こちらは中央部分に積んでいくのが大きなちがいだ。

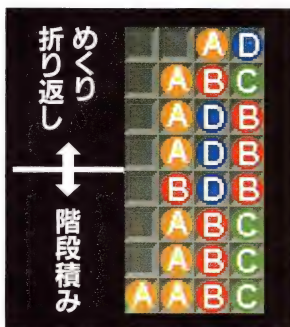
めくり挟み込み
階段積み

カンタンに説明すると，階段積みを土台として上部に挟み込みをつくり，その起爆装置を，階段積みの最後の連鎖部分に担当してもらうのだ。

▲めくり時の起爆装置（4列目）が完成。あとは左に向かって連鎖を伸ばすだけだ

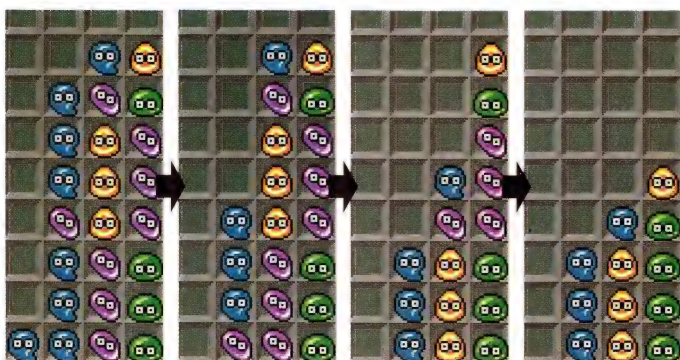
基本形は左図のとおり。めくり階段積みとちがい，すべて4個ずつ消すことができる（階段積みでは，めくる部分だけは5～6個の長連にしておかないといけない）。ただし，挟み込みの原理を理解していないと，なかなか手が進まないのが最大の欠点だ。まずは，最後尾より一つ手前の列をちゃんと積めるように練習しよう。

究極形

□めくり折り返し

めくり連鎖シリーズ第3弾。今度は土台の階段積みが終わったときに折り返しが起こるような仕掛けだ。

壁ぎわの列を起爆させるぷよ（図の場合は緑）を，その真上に置く必要があるので，仕組みを理解するだけでも，かなりむずかしい。しかし，これを覚えさえすれば，あとはめくり階段積みの要領で積んでいけばOK。めくり階段積みとちがって，1-3積みでも積み込みが容易なのがポイントだ。

▲いちおうながら，折り返しとめくり折り返しを複合することもできるぞ

ただし，めくり階段積みやめくり挟み込みのように，端列にゴミぷよを置くスペースがないので，この積み込みは，運に左右される部分が大きくなってしまう。パターンにはめ込む雄型連鎖としては，もっとも連鎖数を稼げる積みかたなんだけどね。

究極形

□後尾2列だけでめくる

最後は，めくりによる階段積み，挟み込み，その複合型を，すべて後尾2列のスペースだけで積む方法だ。ゴミぷよは端から3列目（この場合は紫の上）に捨てることができるぞ。

めくり階段積みは，同色の組ぷよを渦巻き状に積み上げていき，その上に端列の土台を消すためのぷよを乗せることで完成できる。めくり挟み込みは，ふたぷよでも狙う価値が十分あるテクニック。この要領で，3連鎖前後を追加できるようになれば，かなりの戦力アップとなるぞ。最後の複合型は，はじめはめくり階段積みだったのが，途中で挟み込みになるパターン。めくり階段積みの応用といったところだ。

階段積み式

挟み込み式

複合式

戦術⑤「テクニック集」

階段積み，挟み込み，折り返し，連鎖尾延長の4種類の戦術は，対戦のメインとして使われるテクニックだ。これら以外に，メインにはならないけれど，特定の状況下においてよく使われているテクニックもある。戦術編の最後の節では，そうした小技をまとめて紹介するぞ。まわしや幽霊連鎖など，前作から引き継がれているものも多いけれど，いざというときに役に立つ技術ばかりなので，ひととおりおさらいをしておこう。

起爆地点を高くする

おじゃまぷよに負けないために，起爆地点を高い位置に持ってくるのは，もはやぷよ対戦の常識。隣の列よりも6段以上高くしておけば，たとえ赤玉分のおじゃまぷよが降ってきても起爆装置は埋まらないのだ。

右の図が，起爆地点を高くする積みかたの例。矢印のついているぷよを消すと，連鎖が動くようになっている。本当は中央部分を低くして，両サイドを高くするのがベストなんだけれど，少なくとも起爆地点を高くすることだけは心がけておこう。

▲折り返しから上へ伸ばした例。中央が高くなっているので，実用度は低い

▲折り返し後を作らず，連鎖尾を伸ばした例。おじゃまぷよ3段分まで耐えられる

▲5段分まで耐えられる優良例。知る人ぞ知る赤光糞斬波雷精地獄を利用したもの

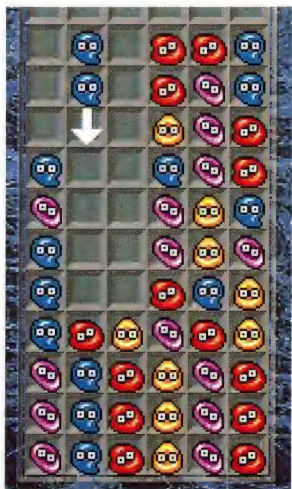
フィーリング連鎖

究極のお手軽テクニックが，このフィーリング連鎖。なにも考えずにどんどん積みあげていって，下部分にあるぷよを消して連鎖が起きるのを期待するという，完全に運まかせの積みかただ。ひとぷよの，のほほが使ってくる戦法が，まさにそれ。

だけど，うまく使えば強力な威力を発揮してくれるぞ。右の図のように，連鎖の最後の部分にフィーリング連鎖を取り入れるのだ。こうすると，連鎖倍率が上がっているときに同時消しや長連が起こるので，高得点を得ることができる。しかも，たとえフィーリング連鎖部分がうまく作動しなくても，その前に連鎖が起こっているので，ちゃんと相手に攻撃してくれる。一種の保険のように使うわけだ。

フィーリング連鎖にやりかたのコツなんてないけれど，あえてうまくいくためのポイントをあげると，同じ色を集めて積んでいくこと，組ぷよを高速落下させて積み込み時間を短縮させること，そして一番大切なのは，過大評価しないこと。この3点だ。

▲まずは，とにかく積む。3列使えるので，右側に積んでいくのがいいだろう

▲おもむろに点火すると，これだけの偶然連鎖＆同時消しが！　はー，お手軽

幽霊連鎖

前に少し触れたとおり，『ぷよ通』のフィールドは，画面上では横6列，縦12段しかないけれど，上部に見えないフィールド，13段目が存在している（ゲームギア版ではさらに14段目も存在する）。ここには色ぷよも置けるし，おじゃまぷよだって降ってくる。だから極端な話，この段を使って連鎖を組むことだってできるのだ。

ただし，ちょっとした不都合がある。13段目にある色ぷよが，ほかの同色ぷよ3個とつながっても，この4個のぷよは消えないのだ。つまり，色ぷよは見えている部分で4個つながらないと消えてくれない，ということ。

この性質を利用したのが，幽霊連鎖というテクニック。同色ぷよ4個のうち，1個以上をわざと13段目に置いて，消えないようにしておく。この状態で下にあるぷよを消すと，13段目にあった色ぷよが見えるところに落ちてくるから，この4個の色ぷよがめでたく消えるわけだ。

下図がその流れを具体的にしたもの。赤いラインより上が，見えない13段目。2連鎖目に起きているのが幽霊連鎖だ。フィーリング連鎖などと組み合わせて使ってみよう。

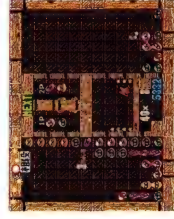
▲窒息寸前のときには，かなり利用価値が高いテクニックとなる

▶階段積みの最後に組み込むのもいい。ちょっと極端だけど

まわし

前作では大活躍していたまわし。今回は相殺がついたため，おじゃまぷよが落ちてくるのを遅らせるより，相殺したほうがいい。そのため，まわしが必要になるのはみんぷよでの時間かせぎや，相殺をオフにしたときくらいだけれど，とりあえず説明しておこう。

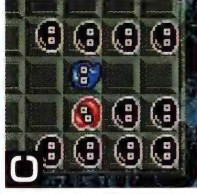
組ぷよが地面に接触してから，しばらくのあいだは移動させたり回転させたりできる。このときにボタンを連打して回転させていると，接着するまでの時間を長引かせることができるのだ。ただし，まわしていられる時間と回数には条件がある。地面との接触時間の合計が60分の32秒を越えるまで，または接触回数が8回を越えるまで。この二つだ。

まわしを実行する場所は，下図のようなところ。図Aは普通の地面，図Bは崖状になっているところ，図Cはくぼみのはしっこだ。それぞれにまわしかたがあるので，覚えておこう。

まわしが可能な時間

Ⓐ地面に接触している合計時間が32/60秒未満
Ⓑ地面との接触回数が8回未満

▼レバーの入力方向には気をつけよう

▶ごくノーマルなまわし。ボタンを連打しているだけでいい。1ブロック幅の土台があればまわすことが可能だ

▶レバーを左に入れながら，右回転ボタンを連打する。左右逆の場合は，レバーとボタンを逆にすれば大丈夫

▶レバーを左に入れながら，右回転ボタンを連打する。連打速度に自信があれば，レバーは必要ない

回転によるぷよの動向

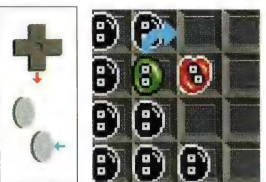
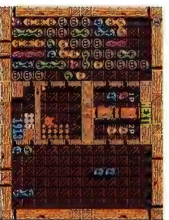
前ページで紹介したまわしにも関係してくるけれど，組ぷよが回転するとき，回転移動先に障害物があると，組ぷよ全体が反対側へ1ブロックはじかれて，移動してから回転するようになっている。状況別での具体的な動向を，右にまとめているので，これを見て動きを把握してもらいたい。

また，反対側にはじかれることもできない状況で，回転ボタンが2回押されると，クイックターンの処理になる。これも下に流れ図を用意してあるので，参考にしてね。

▲緑の移動先に床があるので上へ移動
▲壁があって回転できずに右へ移動する
▲壁にジャマされて右へはじかれる
▲床に緑がぶつかるので上へあがる

カベ越え・昇龍ぷよ

まわしているときのぷよをよく見ると，軸ぷよ（周囲が光っているぷよ）が，1段上に浮き上がる瞬間があることに気づくだろう。これを利用したのが，昇龍ぷよやカベ越えといったテクニックだ。まずは昇龍ぷよから。

右の連続図をみてほしい。組ぷよがくぼみに入っているけれど，ここで右回転ボタンを押すと，2枚目になる。さらにレバー右と，右回転ボタンを押したのが，3枚目の状態。結果，組ぷよが1段分上がっているのだ。これが昇龍ぷよ。つまりこの状態でいえば，レバーを右に入れて右回転ボタンを連打しているだけで，1段分の段差ならドンドン登っていくのだ。

▶カベ越えを使うと，こんな状態でも右半分に持っていけるのだ

昇龍ぷよを利用して，12段目まで積みあがった列（カベという）を越えて，画面外の13段目を通って反対側へと移動させるのが，カベ越えというテクニックだ。実戦で使う場合は，カベの隣の列を11段目まで積みあげて，カベの方向にレバーを入れながら，レバー方向と同じ向きの回転ボタンを連打するだけでOK。カベを越えるだけじゃなく，13段目にぷよを置くときも，このテクニックが応用できるぞ。

▶レバーを右に入れつつ左右ボタンをすばやく交互に押せば……

◀こんなところまで登ることが可能。全機種で再現できるぞ

ちぎりの理論

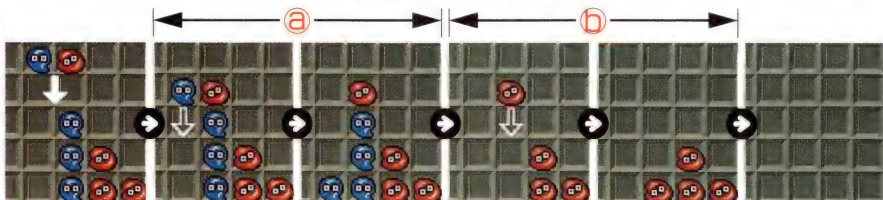
組ぷよを段差のある場所に横にしておくと，かたほうのぷよがちぎれて下に落ちていく。仕掛けを作るうえで重要な技術だけれど，ちぎったあとにぷよが落下しているぶんだけ，タイムロスをしているのだ。加速度が設定されているので正確には説明できないけれど，ちぎった直後は1ブロック落下するのに30分の8秒，最速でも30分の1秒かかる。しかも，ちぎったぷよが地面に設置するときに，“ぷよん”となるアニメーション処理が行なわれる。これにかかる時間が約60分の20秒（＝30分の10秒）。設置アニメーションだけでもかなりの損をしているのだ。

ⓐ ちぎり後のぷよが1ブロック落下する時間=1/30~8/30秒

ⓑ 設置時のぷよアニメ処理時間=約20/60秒

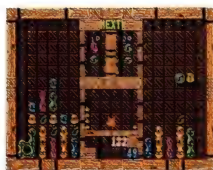
また，連鎖が進行するときにもタイムロスをしてしまう要素がある。ぷよが消えて，上に乗っているぷよが落下するとき，その距離によって連鎖にかかる時間が変化するのだ。こちらの落下速度は一定で，30分の1秒で1ブロック分落下する。

下にある図で説明しよう。ⓐの部分が組ぷよをちぎって落下している時間，ⓑの部分が連鎖して仕掛けのぷよが落ちている時間だ。全体で約30分の25秒のタイムロス。これは大きいぞ。

ちぎりの流れ

ちぎらない工夫を

実戦で仕掛けを作っていくときは，なるべくちぎらないほうが有利になる。といっても，まったくちぎらずに連鎖を組んでいくのは至難のワザなので，ちぎらないといけない場合だけちぎり，必要がない場合は，なるべくちぎらずに置いていくようにしよう。

ちぎらずにすむ状況を例としてあげてみる。例1は折り返し部分を作っている。結果として同じ配置になるので，ちぎらないほうが正解だ。例2は階段積みの起爆。これだと点火までに1秒以上の差がついてしまう。例3も階段積み。2-2にすることで，ちぎっている時間を稼いでいるわけだ。なるべくちぎらずに組めるようになろう。

▶上級者どうしの対戦では，わずかな時間でも勝敗に影響してくる

リバーシブル連鎖（R-階段積み）

リバーシブル連鎖とは，階段積みを基本にして，左右どちらに点火しても連鎖する仕掛けのこと。起爆色が2種類になるので，待ちが広くなるぞ。

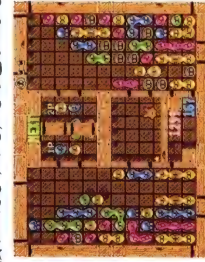
右の図が，そのパターン。Aは階段積みと挟み込みがミックスされていて，紫・黄で点火する以外に，それぞれに挟み込んである赤・水色でも起爆できるのがミソ。Bは左右どちらからでも階段積みになっている状態。ここから連鎖を伸ばすと，CやDのようになるぞ。究極形は，13連鎖のリバーシブルになっている。

ただ，余分な仕掛けを積むだけ，時間がかかるのが難点。仕掛けが完成したときに，相手がまだ積み込み中だったら，さっさと点火してしまったほうがいいだろう。

究極形

2重の起爆装置

リバーシブル連鎖は極端な例だけれど，普通に連鎖を組んでいるときでも，起爆できる色が2種類ある（両面待ちになる）ように積むことは，重要なポイントとなる。起爆色が2種類あれば，色がこなくて起爆できず，おじゃまぷよで埋まってしまうという最悪の事態が起こる可能性が減るのだから，死活問題とまで言ってもいいくらいだ。

では，実際にはどういう積みかたをすればいいのだろう。右にある図で説明しよう。左端の図が基本形。こういう積みかたをすると，どの色のぷよを消しても連鎖する。実戦では，赤を折り返し部分に見立てて，緑か紫を消すことが多い。

この形を応用してみたのが，中央にある図だ。左端の列は折り返しになっている。これだと，赤でも水色でも起爆できるわけだ。

さらに，折り返しを作るときに知っておきたいのが，右端の図。このように積んでいくと，もし赤がこなくても，土台部分の水色に点火すれば4連鎖が発動するのだ。おじゃまぷよの緊急回避方法として覚えておこう。

▶安心のために作る仕掛けだ

▶リバーシブル連鎖にあったAのパターンを応用している。折り返し部分をさきに作るようにしないと，この緊急回避用フォーメーションは完成しないぞ

つぶし専用積み

相手の仕掛けを10〜30個程度のおじゃまぷよで埋めてしまうのが，つぶしという戦法。相手が起爆する前におじゃまぷよを降らさないといけないので，ゆっくり仕掛けを組んでいる時間はないし，大きな連鎖をしていると，それだけ時間がかかってしまうので，2〜3連鎖で大量のおじゃまぷよを発生させる必要がある。

つまり，つぶしをするときに有効なのは，連鎖よりも同時消しなのだ。同時消しの利点は，消え終わるまでが早いだけでなく，いつ起爆しても効果的であること。相手のでかたを見て，すぐ点火するか，そこから破壊力をつけて一撃必殺の規模にするか，自由に決められるのだ。ベストなのは，いつでもつぶせる状態で，十分な破壊力を持たせていけるように積んでいくこと。下の3例がその理想形になっている。

▲2連鎖ならば，相手に対処するヒマをあたえずにおじゃまぷよを降らせることができる。とにかくスピード命の仕掛けなのだ

2連鎖多色消し

同時消しを発展させて，多色同時+長連をする仕掛け。これだけで赤玉2個分のおじゃまぷよが発生する。こういう，2連鎖で赤玉以上の破壊力を持つ攻撃を「ヘルファイヤー」と呼ぶのだ。

ダム積み

あいだにべつの色をはさみ，その上下に同色ぷよを並べて，多色同時消しにする方法。赤玉2個弱分の破壊力を持っている。慣れればかなりの成功率で組めるようになるぞ。

デビルスツインタワー

左右に2連鎖同時消しを作る。図のように，1連鎖目を同色にしておくと，同時に点火することも可能だ。べつべつに起爆して，2段攻撃にするのもいいだろう。同時点火で赤玉2個半。

ゴミの残しかた

連鎖を組んでいくときに，いちばん問題になるのが，連鎖に必要のないゴミぷよの処理だ。

基本的には，同じ色のゴミぷよは，なるべく1か所に集まるように捨てていく。近くに集めておけば，連鎖している途中でくっついて，消えてくれる可能性があるからだ。もし消えなくても，その連鎖が終わったあと，つぎの仕掛けを組むときに，その材料として活用することもできる。ゴミをゴミとしてほうっておくだけでなく，利用してしまうわけだ。

折り返しをしているときや，連鎖の起爆地点がおじゃまぷよで埋まってしまったときは，同色ぷよを1か所に集める必要がある。このときに，集めたい列の隣の列に，どうしてもゴミぷよがたくさんでて，そこだけ高くなってしまうことがある。そんなときは，ムリに1列に集中させずに，隣の列まで使って連鎖を組んで，ゴミを減らすほうがいいだろう。連鎖を組むことで2色のぷよが必要になるため，ゴミのでる量が減るからだ。

ゴミの処理方法がうまい人は，かなりの実力者といえるぞ。

◀どうしても捨てる場合は，連鎖途中の仕掛けに巻き込まないように

戦略編“こう戦えっ!!”

これまでに解説してきたのは，ふたぷよを戦ううえで，具体的に身につけたい戦術，テクニックだった。実際のプレイでは，これらの戦術を駆使して対戦することになる。ここからは，どの戦術をどのように使いわけるのか，という戦略の紹介をしていこう。

すべての戦術，テクニックをひととおり修得しているものとして話を進めるので，まだウデに自信のない人は，すぐに前のページにもどって復習をするほうがいいだろう。

基本的な戦略は，もちろん相手よりも大きい連鎖を組み，さきに起爆すること。そのために階段積みや挟み込み，折り返しなどの戦術を身につけてきたんだけれど，そう一筋縄ではいかないのが『ぷよ通』のおもしろいところだ。では，いろいろな方向性の戦略を解説していこう。

▲階段積みを使うのか，挟み込みでいくのか。速攻か，大連鎖か。実戦では，戦略が重要なポイントとなる

連鎖相殺後の考察

まずは右の表を見てほしい。上のA表は，4個ずつ消えていく連鎖を両者が同時に起こしたとき，最終的に発生するおじゃまぷよの個数をまとめたものだ。たとえば，自分が3連鎖，相手が2連鎖のときには，相殺の結果，相手に9個のおじゃまぷよが降るということ。数字がプラスなら相手に送られ，マイナスなら自分にくる。下のB表は，自分側の連鎖の最後が2色同時消しになっている場合(3連鎖なら，3連鎖目に2色が4個ずつ消える)。

この表から考えると，相手が6連鎖以上を起爆した場合，こちらも同数の連鎖を起こさないと，勝負が決まるほどのおじゃまぷよが降ってきてしまう。ただし，最後に同時消しを作っておけば，相手の連鎖数より1連鎖少なくても，しのぐことができるのだ。

発生する赤玉の個数が増えるほど濃い色になっているので（プラスが青，マイナスが赤)，この表からいろいろなことを読みとってほしい。

▶長連や同時消しがあれば話はべつだが，6連鎖が勝敗のめやすとなる

連鎖対決後に降るおじゃまぷよ個数

A表

自分＼相手	2連鎖	3連鎖	4連鎖	5連鎖	6連鎖	7連鎖
2連鎖	0	−9	−27	−64	−119	−192
3連鎖	9	0	−18	−55	−110	−183
4連鎖	27	18	0	−37	−92	−165
5連鎖	64	55	37	0	−55	−128
6連鎖	119	110	92	55	0	−73
7連鎖	192	183	165	128	73	0

※通常おじゃまぷよルール，マージン変化前の状態で，両方とも4個ずつ消えていく連鎖の場合。小数点以下は四捨五入。

B表

自分＼相手	2連鎖	3連鎖	4連鎖	5連鎖	6連鎖	7連鎖
2連鎖	8	−1	−19	−56	−111	−184
3連鎖	21	12	−6	−43	−98	−171
4連鎖	49	40	22	−15	−70	−143
5連鎖	104	95	77	40	−15	−88
6連鎖	177	168	150	113	58	−15
7連鎖	268	259	241	204	149	76

※A表と同じルールにおいて，自分側のみ，連鎖の最後が4個ずつの2色同時消しになる場合。小数点以下は四捨五入。

相手が起爆したら

自分がまだ連鎖の仕掛けを作っている途中で，相手が連鎖を起爆してきたときは，その連鎖数によって対処法を変えていこう。3連鎖と6連鎖では，その方法が大きく変わってくるぞ。

ただ，相手の連鎖数によって手を変えるということは，相手の仕掛けを見て，瞬時に何連鎖なのかを判断できるようになっていないといけないわけだ。階段積みのような，わかりやすい仕掛けならまだしも，挟み込みで組んでいると，連鎖数を判断するのがむずかしい。正確な連鎖数を判定できなくても，「大きそうだな」「それほどでもないな」程度は判別できるようになろう。

Ⓐ相手が3連鎖以下の場合

相手が3連鎖以下で起爆してきた場合は，さしたる対処をしなくても，なんとかなることが多いぞ。10個程度のおじゃまぷよしか降ってこないから，その一撃が致命傷になることは少ないのだ。ただし，仕掛けの起爆地点が埋まってしまいそうなときは，その部分にちがう色を挟み込んで高くしておかないといけない。相殺しようとすると，相手の連鎖がすぐに終わってしまって間にあわないことが多いので，新しい起爆地点を作りつつ高くするほうがいいだろう。注意しないといけないのは，同時消しや長連が多数含まれている場合。かなりの破壊力なので相殺が必要になってくる。これを狙っているときは特殊な積みかたになるため，相手の積み込みに異常を感じたら，こちらも同じように同時消しや長連を組み込んだ仕掛けを作っておくといいぞ。

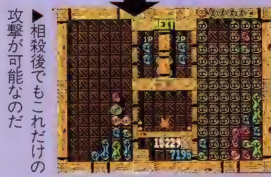
◀2連鎖でもこんな積みかたをしていると……

▶これほどの破壊力を持ってしまう。要注意

Ⓑ相手が4〜5連鎖の場合

対処に困るのが4〜5連鎖のときだ。5〜12段分のおじゃまぷよが降ってくるので，相殺しないといけないんだけれど，どれくらいの規模の連鎖を動かすかが問題。3連鎖程度で個数を減らし，降ってきたおじゃまぷよを利用して連鎖を組んでいくのも一つの方法。同じ4〜5連鎖で相殺するのもいい。ただこの場合だと，こちらが相殺している最中に，相手がつぎの連鎖の仕掛けを組めるため，第2波がすぐにきて，結局埋められてしまうことになりやすい。それならば，わざと相殺せずにおじゃまぷよを落とし，それを掘って埋まった仕掛けに起爆する，という手を取るのもいいだろう（埋まっても掘りやすい状況にかぎる）。

7連鎖以上の仕掛けが完成しているなら，まよわずに即点火すべし。まず勝ちが確定するはずだ。

◀7連鎖ができていれば，すぐに点火してしまえ

▶相殺後でもこれだけの攻撃が可能なのだ

Ⓒ相手が6連鎖以上の場合

前ページで検証したように，6連鎖以上が発動すると，それに準じるくらいの連鎖で対抗しなければ，負けが確定してしまう。6連鎖VS5連鎖だと，5連鎖のほうの負けがほぼ決定的になってしまうのだ。つまり，相手が6連鎖以上を仕掛けてきたら，その連鎖が終わる前に，こちらも最低6連鎖（または5連鎖同時消し）を起爆しないといけないわけ。3連鎖しかできてないけど，とりあえず起爆しておこう，というのはまったく無意味なのだ。そこで，相手の連鎖が進行中に，速攻で連鎖をのばすか，同時消しを作るという戦法が必要になってくる。やりやすさからいえば同時消しがラクだけれど，そのぶん破壊力も低い。ただ，短時間で連鎖を二つ以上伸ばすのはまずムリなので，連鎖延長は一つまでにして，あとは同時消しを狙うようにしよう。

◀相手の連鎖終了ギリギリまで手をつくして起爆

▶同時消しも3色になると威力が倍増。活用せよ

大連鎖の戦略

起爆タイミング

このページでは，大連鎖を組んでいるときの戦略を説明していこう。まずは起爆するタイミングについて。

連鎖を動かす場合，相手が仕掛けを動かせないときに，おじゃまぷよが降るようなタイミングで起爆するのが理想的。相殺されないようにおじゃまぷよを送るのだ。起爆地点が完成していないとき，少量のぷよを消しているとき，連鎖が終わった瞬間などが狙い目。仕掛けが完成していても，戦況を見はからって点火するのが上級者のやりかただ。ただし，こちらが7連鎖以上で，相手がそれより2～3連鎖少ない仕掛けしかできていなければ，すぐに点火すること。これで勝負が決まるからだ。

▼相手よりもさきに仕掛けを完成させて，起爆のタイミングを待つのだ

相手を誘爆する

『ぷよ通』では，相手が起爆したら自分も起爆する，というのが一つのセオリーになっている。そこで，大連鎖の仕掛けが完成したら，2連鎖程度のダミー連鎖を起こしてみよう。相手が思わず起爆したら，そのあとにこちらの大連鎖をお見舞いする，という誘爆作戦ができるぞ。トラップであることに気づかれて，相手が起爆しなくても，おじゃまぷよで少しだけ埋めることができるという，王手飛車取りのような戦法だ。さとられないように実行せよ。

◀トラップにハメてしまおう

埋めてからの起爆

▶まずは前座の連鎖を起こして、相手の仕掛けを埋めてしまう

▶つづいて真打ちの仕掛けを起爆する。安心の2段がまえだ

上の2項にも関係するけれど，大連鎖を起爆する前に，小規模の連鎖を起こすというのは，かなり有効な作戦だ。それにつられて相手が起爆してくれれば，その連鎖が終了するまでに大連鎖を起爆すればいいし，相手が起爆できなければ，そのまま埋めてしまえる。

この埋める，というのがかなり効果的で，おじゃまぷよを掘るにしても，新しく連鎖を組むにしても，それなりの時間がかかってしまう。つまり，しばらくは無防備状態にできるわけ。この状態ならば，大連鎖を起動しても相殺される可能性は低いし，もし途中で連鎖が止まっても，小規模連鎖の波状攻撃のようなカタチになるので，これはこれで有効な戦術になる。ゴミぷよを利用して，埋めるための仕掛けを作るのが，効率よくていいだろう。

いつでも起爆できるように

大連鎖を組むときは，たいてい折り返しを使うことになる。折り返しだと，連鎖を伸ばすときに挟み込みを多用することになるけれど，このとき大切なのが，いつでも起爆できるような伸ばしかたをするということだ。挟み込みの欠点は，起爆地点が埋まりやすいこと。連鎖を伸ばそうとして挟み込んだ色のぷよがなかなか落ちてこない，そんなときに相手が起爆してくると，手も足もでなくなってしまう。

挟み込むときにちょっと工夫をすれば，たとえ挟み込んだ色がこなくても，連鎖を起爆できるような積みかたになる。左下にあるのが，折り返したあとに挟み込みで連鎖を伸ばしている図。左の図では，赤のあいだに緑を挟み込もうとしているけれど，この状態なら赤を消すだけで連鎖がスタートする。右だと，緑が3個こないと起爆できない状態になっている。もちろん，左のほうが融通がきいて便利なわけだ。

かならずこういった工夫をしないといけない，ということではないけれど，普段から心がけるようにしていれば，勝率は確実に上がっていくぞ。

▶緑の上に赤を置いて連鎖を伸ばす予定。緑がこなければ赤で起爆が可能

▶教科書どおりの挟み込み。NEXTに緑があるなら、これでもかまわないぞ

つぶしの戦略

つねに2〜3連鎖を

つづいては，連続しておじゃまぷよを送り，相手の仕掛けをつぶしていく戦略について。ジャブ連打とも言われるこの方法は，大連鎖勝負が多くなった『ぷよ通』において，かなりの重要度を持つようになったのだ。

つぶしの基本は，とにかく切れ目なくおじゃまぷよを送ること。それも2個や3個じゃ話にならない。少なくとも1段分のおじゃまぷよ，つまり2〜3連鎖を連続して動かす必要がある。

大事なのが，一度つぶしを行なうと決めたら，徹底的につぶしていくということだ。途中から大連鎖に転向するなんてことをしていると，埋まっている仕掛けを掘りだす時間を相手にあたえて，それまでのつぶしが無意味になってしまうぞ。

◀上級者にも有効な戦略だ

つぎの仕掛けまで考える

それでは，実戦でつぶしを行なうときに，どういうことに気をつけたらいいのだろう？

2〜3連鎖を作るのは，はっきりいってだれにでもできること。ただ，それを2回，3回と連続して，しかも間をおかずに作るには，ちょっとしたコツが必要になってくる。それは，つねにつぎの連鎖形を思い描きながらぷよを積んでいく，ということだ。

下にある図が，その一例。最初の3連鎖には，黄色ぷよはまったく関係していない。関係ないから適当に捨てておこう，というのではダメ。赤→水色→紫という3連鎖が終わったあとのフィールドの状態まで考えて，つぎの連鎖を作りやすくするような位置に置いていくのが，つぶしをするうえでの重要なテクニックなのだ。この場合だと，すでに2連鎖の仕掛けができている。

カンタンに言うと，連鎖が終わったあとに同じ色が集まるように置いていく，たったこれだけ。あとは，挟み込みなど即興で連鎖を作る技術を駆使して，仕掛けを作っていけばいいのだ。

相手に起爆されたら

つぶしは，おもに相手が大連鎖を狙っているときに用いるテクニック。そのため，攻めが甘いと大連鎖を起爆されてしまうわけだ。そうなったら，はっきり言って勝ち目はない。残っている仕掛けを伸ばしたり，同時消しを加えて対抗することもできるけれど，たいていの場合は，なすすべもなくおじゃまぷよに埋められてしまう。そうならないためにも，ひっきりなしにおじゃまぷよを送らないといけないのだ。

つぶしをするときは，相手に一度でも点火されたら終わりという，背水の陣の気持ちでのぞんでいこう。

ちなみに大連鎖の予定が，まちがえて3連鎖くらいで起爆してしまったときも，つぶしに移行したほうがいい。消してしまったぶんだけ，相手よりも仕掛けの完成が遅くなるからだ。

コピー積みの戦略

コピー積みとは，相手とまったく同じように積んでいくこと。もしも最後まで同じように積んでいければ，連鎖しても同じ数だけのおじゃまぷよが発生するので，ピッタリ相殺されてどちらにも降ってこなくなる。

コピー積みは，相手が起爆してからが勝負。相手の連鎖が進行中に，こちらの仕掛けに長連や同時消しを追加したり，場合によっては連鎖を伸ばしてから点火するのだ。そうすれば，かならず相手よりも多くのおじゃまぷよを作れるので，絶対に勝つことができる，というわけ。

問題は，相手の積み込みスピードについていけるかどうか。また，相手がジャブ連打をしてきた場合は，一方的に負ける可能性が高い。リスクの大きい，大道芸的な積みかただ。

◀相手が起爆したあとに，オマケをくっつけてスタート。7連鎖以上なら勝ちは確定

おじゃまぷよが降ってからの戦略

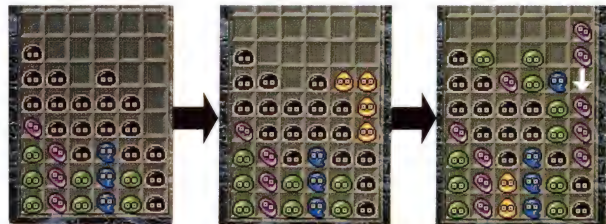
おじゃまぷよが降ってきた場合の対処方法は，その量によって変わってくる。積もっているおじゃまぷよの個数を，おおざっぱに3段階にわけて説明していこう。なお，大連鎖を組んでいると仮定して話を進めていくぞ。

10個以下の場合

横1～2段，つまり10個くらいのおじゃまぷよが降ってきた場合は，とにかく無視して仕掛けを作っていこう。または，比較的ラクに消せるおじゃまぷよを利用して，連鎖を作っていくといい。たとえ，折り返し部分を作っている最中に降ってきても，右図のようにおじゃまぷよを挟み込んで連鎖を伸ばしていくことができるのだ。

おじゃまぷよを組み込んでの連鎖で気をつけたいのは，仕掛けになっているおじゃまぷよが，さきに消えてしまわないようにすること。おじゃまぷよを挟み込みのようにして使うことが多くなるけれど，連鎖がそこまで進行する前に，ほかの場所で消えたぷよが巻き込んでしまって，予想に反した消えかたをすることがよくある。おじゃまぷよのまわりは，とくに注意して連鎖を組んでいこう。

15～30個の場合

横3～5段＝20個前後のおじゃまぷよが降ってくると，積んでいた仕掛けがすっぽりと埋まってしまう。しかし，それほど深く埋まっているわけではないので，起爆地点の周辺のおじゃまぷよを集中的に消し，残りの仕掛けを積んでから連鎖を動かそう。おじゃまぷよを消すというタイムロスが気になるなら，おじゃまぷよの上で連鎖を組んで，そのまま内部につながっていくような仕掛けにすればいいだろう。おじゃまぷよを内部から巻き込めるので，連鎖が終わるとおじゃまぷよの掃除まで完了するというオマケつきだ。

折り返しが完成している場合は，とりあえず折り返し部分だけでも消せば，端列付近のおじゃまぷよもなくなるので，その後の対処が容易になるぞ。

◀すばやく対応しないと，相手からの第2波がやってくる。急げ！

45～60個の場合

フィールドの上のほうまでおじゃまぷよで埋められてしまった場合は，とにかく生きのびることを考えよう。よっぽど配牌がいいとき以外は1連鎖ずつ消していくのだ。ゴミを1，2個しかださないで連鎖が組める場合にだけ，2連鎖を狙っていくようにしよう。

また，おじゃまぷよが予告として蓄積されたら，そのとき落ちてきている組ぷよは一番高い列に積むこと。低い場所に落とし込んでしまう人がいるけれど，それだと埋まってしまって利用できなくなる。高い場所に置けば，埋まってもすぐに掘り起こせるし，下図のように埋まらないで消せるかもしれないからだ。

全消しの戦略

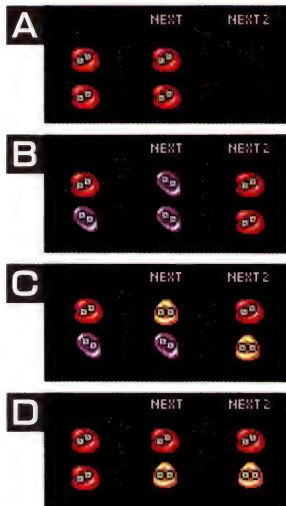
全消しボーナスにも深い戦略があるぞ。それにはまず前段階として，全消しをする必要がある。右に，全消しを狙いやすい1〜3手目のパターンをあげてみた。Aは当然，高速落下させて全消し。Bは4手目に赤・紫がくれば全消し確定，赤または紫の同色ならば，まだ可能性は残される。Cだと，あと3手のうちにちがう色がこなければ可能性アリ。Dは赤を消さずに残しておいて，黄がくるのを期待しよう。

大まかに言えば，1〜3手目で登場したすべての色が2個以上あれば全消し

▶連鎖で全消しをする必要はない。途中で消すのも全消し獲得の戦略だ

のチャンス。こんな場合は積極的に狙っていこう。少なくとも7手目くらい(3連鎖ができるころ）までは，つねに全消しのことを考えて積んでいくようにしたい。

ところで，対戦開始時にNEXT部分に見えている合計4個のぷよの色数は，対戦レベルで激甘を選んだときにでてくる色数と同じになっている。つまり，普通だと激甘は3色なので，開始時に見えている4個のぷよは多くても3色しかないのだ（激甘が2色のゲームギア版や6個消しルールだと2色)。もちろん，4色や5色になる辛さを選んだら，3手目以降に4色目，5色目が出現するけれど，2手目までには絶対に登場しない。全消しを狙うときの色のめやすにするだけでなく，連鎖を組む場合でも置く向きの参考になるぞ。

全消しを狙う手

A
B
C
D
両者が全消しをした場合

両者ともに全消しボーナスを取ると，いつ清算するか（=つぎのぷよを消すか)が重要なポイントになってくる。

相手がすぐに清算しても，決して相殺してはいけない。自分側におじゃま

▶こういう状態になると，両者とも相手の腹のさぐりあいになる

ぷよが降ってきてから清算しないと，せっかくのボーナスが相殺によって消えてしまうからだ。できれば，相手フィールドがせまくなるまで温存してから清算するのがベスト。ただし，4連鎖以上で清算してきた場合は相殺しないと負けてしまうぞ。また，連続して全消しを取れるときは，すぐに清算して新たなボーナスをもらおう。

連鎖で清算する場合は，多くても3連鎖までにしておく。全消しボーナスの利点は，少ない連鎖でたくさんのおじゃまぷよが送れる，カウンター的な使いかたができること。4連鎖以上だと，連鎖が終わるまでに時間がかかるため，この利点を活かせないのだ。できれば1連鎖同時消しで清算したい。

▼相手が清算してもガマン。おじゃまぷよの上で連鎖を作りつつ，時期を待つのだ

一方が全消しをした場合

もし自分だけが全消しをした場合，これだけでイッキに有利になるぞ。相手がぷよをいくつか積むのを待ってから清算すれば，それだけで勝利はほぼ確定する。温存したまま大連鎖を組んでいき，相手がつぶしにきたら清算しておじゃまぷよを相殺する，という使いかたも可能だ。

反対に，相手だけが全消しをした場合はどうするか。全消しボーナスのおじゃまぷよは，4連鎖分とほぼ同量なので，ウデに自信があるのなら速攻で4連鎖以上を作って相殺してしまおう。8連鎖が作れれば，ボーナスの有利性をなくすことができる。自信がない場合は，ジャブ連打で埋めていくしかない。いつ清算されてもいいように，フィールドにたくさんのぷよを置かないように。

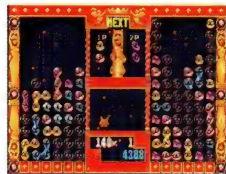
▲ジャブ連打で，どうしても清算しないといけないような状況に追い込むのだ。タイミングをはかって清算されるよりはマシ

特殊ルールでの戦略

得点ぷよルール

これまで説明してきた戦略は，通常ルールを前提としている。ここからは，それ以外の特殊ルールでの戦略を，カンタンに説明していこう。

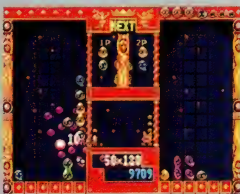
まずは得点ぷよルール。基本的な戦略として，相手におじゃまぷよを送る場合は，十分すぎるほどの量を送らないといけない。中途半端な量だと，その得点ぷよを利用してこちら側に大量のおじゃまぷよを送り返されてしまうからだ。よって先制攻撃をする場合は，少なくとも7連鎖以上はほしいところ。ジャブ連打で勝とうとしても，まずできないと思ってもらいたい。

大連鎖なんか組めないという場合は，同時消しを多用したカウンターを狙っていこう。相手におじゃまぷよが降るまでに時間がかかる連鎖より，同時消しで一度に大量に落としていくのが有効になるからだ。

◀赤玉1個程度の攻撃は，逆に相手を有利にしてしまうこともある

それ以外にも，下記のようないくつかの戦略があるので，自分のプレイ・スタイルにあったものを選んで，実戦で活用してみよう。

猛進派　とにかく大連鎖を

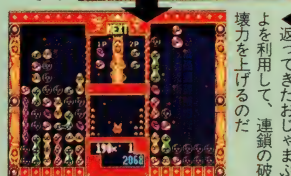
パワーで押していく，猪突猛進型のアナタには，とにかく大連鎖を作ることをオススメしよう。折り返しを作れば8連鎖が確定するので，これでイッキに勝負をつけるのがいいだろう。ただ，両者とも大連鎖を狙っていれば普通の対戦と同じ駆け引きになるけれど，相手が速攻できたら，とても不利になる。状況によって戦法を変える必要があるぞ。

▲大連鎖勝負になった場合は，これまでの戦略がそのまま応用できる

正攻法　得点ぷよを巻き込め

セオリーを好むアナタは，得点ぷよの特徴を活かした戦いかたをしてみよう。相手が送ってきた得点ぷよをたくさん連鎖に巻き込んで得点を稼ぎ，そのぶん相手により多くのおじゃまぷよを送るという戦法だ。巻き込むときは，なるべく後半の連鎖で消えるようにすること。連鎖倍率が上がっているので，それだけ有効に活用できるのだ。

勝負師　究極の10倍返しを狙え！

勝負好きなアナタには，ギャンブル戦法をお教えしよう。たとえば，相手が5連鎖を起爆してきた場合，瞬時に仕掛けに手を加えて4連鎖同時消しを起爆する。こうすると，相殺しきれなかったおじゃまぷよが少しだけ降ってくるので，それを巻き込んで得点を稼ぐのだ。これよりもさらに上をいく戦法は写真で紹介。

▶相手に少量のおじゃまぷよを送り，それを巻き込んで消してもらう

◀返ってきたおじゃまぷよを利用して，連鎖の破壊力を上げるのだ

外道　甘口を選んで…

どんな手を使ってでも勝ちたいという，勝利にどん欲なアナタ。こんな戦法はいかがでしょう。まずは甘口を選んで，開始時におじゃまぷよを落とす。そうしたら，おじゃまぷよの上で左のような仕掛けを作るのだ。こうすると，3連鎖で赤玉が2個できてしまう。無敗を手に入れるかわりに，友だちをなくしてもいいという人は使ってみよう。

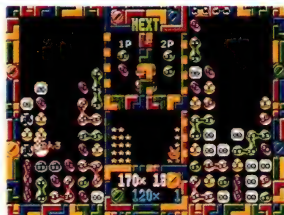
固ぷよルール

降ってきたおじゃまぷよが少量でも，なかなか消えてくれないために，その処理に手を焼いてしまうのが固ぷよルール。通常のおじゃまぷよならすぐに掘って復活できる量でも，固ぷよになると復活はむずかしくなる。だから，得点ぷよのときとは逆に，こまかい連鎖をつづけて起こし，相手を少しずつ埋めていくのが効果的になるのだ。

大連鎖を狙う場合は，おじゃまぷよ対策をいつもより念入りにすること。仕掛けが一度埋まってしまうと，それを掘りおこして起爆させるのが困難なので，ちょっとやそっとのおじゃまぷよではビクともしないような積みかたをしつつ，連鎖を組んでいきたい。

もしも仕掛けを埋められてしまった場合は，組んであった部分はあきらめて，固ぷよの上で新しい仕掛けを作るのが得策。このときに，固ぷよを1発消しするような組みかたにしていこう。固ぷよルールでは，ダメージをあたえて通常のおじゃまぷよにした場合と，その通常おじゃまぷよを消したときに得点が入るようになっている。これを得点ぷよのように利用するのはもちろんだけど，1発消しにすればさらに高い得点がもらえるのだ。右下の図のように，少ない連鎖でもかなりの量のおじゃまぷよが発生するぞ。

うまく1発消しをするには，デコボコした場所で，挟み込みを主体とした連鎖を組むといい。なお，固ぷよの上なら3-1の階段積みでも連鎖することも知識として知っておこう。

760点=おじゃまぷよ5個

▲うまく1発消しをからめれば，得点ぷよよりもたくさんの点数を得ることができる。工夫することを忘れるな

8,700点=おじゃまぷよ62個

6個消しルール

6個消しになると，かなり特殊な戦法を使わないといけなくなる。

ぷよを6個もつながないと消えないということは，仕掛けを作ると，4個消しのときよりも置いておくぷよの個数が増えることになる。必然的に，自由に使えるフィールドがせまくなってしまうのだ。また，フィールドの上半分までおじゃまぷよが積みあがると，同色を6個も集めないといけないために，復活することがむずかしくなる。この

▲5個までならつなげても消えないから，かなり強引に積んでいくことができるのだ

◀連鎖は狙わなくていい

2点から考えて，大連鎖よりも2～3連鎖の長連を狙い，相手のフィールド下半分が埋まったら，単発で消してチマチマとおじゃまぷよを降らせるのが，効果的な戦法になってくるぞ。

また，出現する色数が減るので，全消しが狙いやすくなるのもポイント。提示される対戦レベルをいじらなければ，2色しかでてこないため，容易に全消しができるのだ。そのうえ，全消しで得られるおじゃまぷよは30個と破格(ゲームギア版のみ18個)。かならず狙っていこう。

4,040点=おじゃまぷよ20個

もう1点は，おじゃまぷよが固ぷよになること。固ぷよルールの項でも書いたように，1発消しをするとより多くの得点がもらえる。さいわい，このモードでは，固ぷよをグルッと囲むようにすれば，カンタンに1発消しができるのだ。これも必須テクニックだぞ。

2個消しルール

特殊ルールの中で，いちばん戦略がむずかしいのが，この2個消しルール。たったの2個つなげただけで消えてしまうので，連鎖の仕掛けを作るのにとても骨が折れるのだ。

基本的には，階段積みを応用して連鎖を作る。強引に表現すると，1-1の階段積みを作るわけだ。さらに，同時消しを大量に作るようにしよう。右下にある図が，格子積みと言われている積みかた。階段積みの最後の部分に，とにかくぷよを積んでおくという，いわばフィーリング連鎖だ。

大量のおじゃまぷよ（固ぷよ）に埋められても，色ぷよが2個で消えるので，カンタンに固ぷよを消していくことができる。どんなにピンチになっても，決してあきらめてはいけないぞ。逆に，おじゃまぷよで埋められてしまったほうが，1発消しのボーナスが取りやすいので，相手に大量のおじゃまぷよを送れるという，有利な立場に立てるのだ。

消える個数が少ないぶん，全消しも狙いやすいけれど，2個消しの場合は全消しを取らないほうがいいだろう。ボーナス点をもらっても，おじゃまぷよが6個しか追加されないからだ。そのぶん格子積みを充実させるべし。

また，どちらも決め手に欠けるため，勝負が長引くことも多い。するとマージンタイムが切れて，少ない点数で多くのおじゃまぷよが発生するようになる。このタイミングを覚えておいて，そのころに大量の同時消しをするのもおもしろい攻撃方法だ。

▲おじゃまぷよレートの変化をよく読んで，ベスト・タイミングで仕掛けろ

▼フィーリング連鎖の一種だけれど，これが意外と破壊力があるのだ

格子積み

◀床の部分に1－1の階段積みを作って，その最後尾にぷよをとにかく積む。これで格子積みの完成だ。同色ぷよを近くにまとめておくと，効率的に消えてくれる。お手軽で強力なテクニック

エディット・ルール

最後に説明するのはエディット・ルール。ただ，これはこまかなルールを自由に設定できるモードだから，設定したルールごとに有効な戦術が存在する。よって，ここでは変更可能な各数値がどうなっているか，それについての総括的な説明をすることにしよう。

基本的に，エディット・ルールで遊ぶ場合は，最初の1試合目がカンジン。ここでそのルールのポイントをつかみ，有効な対策を考えて，2試合目以降に活かしていくのだ。そのためには，日頃からエディット・ルールに慣れておかないといけない。自分でいろんなルールを作って，プレイしてみよう。

ぷよが消える個数

一般に，消えるのに必要な個数が少ないほど，瞬時の判断力が必要になってくる。2～3個消しの場合は，連鎖よりも同時消しが効果的。逆に多い場合は，置く位置に注意しながら，長連を狙う。連鎖を考えるのは4～6個消しあたり。

おじゃまぷよのレート

おじゃまぷよを発生させるのに必要な点数が小さいと，先手必勝になる。相手よりもさきにぷよを消すこと。必要点数が大きい場合，じっくりと大連鎖を組んでいきたい。ただこの場合は試合が長引くので，マージンタイムを考慮するのを忘れずに。

おじゃまぷよの得点

おじゃまぷよが0点の場合は，さしたる注意はいらない。50点以上になると，1個巻き込むだけで点数にかなりの差がついてくる。不用意におじゃまぷよを送らないようにしよう。20～30点くらいだと，バランスが取れておもしろいかも。

おじゃまぷよの固さ

得点ぷよの場合は，前に書いた戦略がそのまま応用できる。固ぷよで，おじゃまぷよの得点が大きい場合は，1発消しを積極的に狙っていこう。通常おじゃまぷよなら，いつもどおりに。

連鎖倍率

倍率上昇がもっともはげしい1だと，9連鎖で倍率が頭打ちとなるので，6連鎖あたりから同時消しを混ぜるといい。もっともなだらかな4なら連鎖メインで。3ならば同時消し主体でも可。

全消しの個数

全消しで降るおじゃまぷよの個数が少なければ全消しは狙わなくてもいいし，多いのならば狙うべき。当然の戦略だ。ただ，消える個数が少ない&得点ぷよの場合は清算どきに注意。

第3章 【みんなでぷよぷよ】

バトルロイヤルを勝ち抜け！

4人で遊べる「みんぷよ」

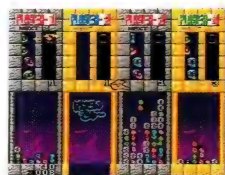
プレイヤーどうしで対戦できるモードは，なにもふたぷよだけじゃない。この「みんなでぷよぷよ」だと，最大4人までの対戦プレイができてしまうのだ。ただし，プレイ可能なのは，アーケード版（通信機能が使われている台のみ），ゲームギア版（2人はコンピュータが担当），PC-9821版（本体2台をケーブルでつなぐ必要あり），スーファミ版とリミックス（マルチタップが必要）の5種類。

なんだか制限が多いけれど，それをクリアして遊ぶだけの価値はある。いままで体験したことのないおもしろさが味わえるぞ。

おじゃまぷよの降りかた

みんぷよでは，おじゃまぷよの降りかたが他のモードと少しちがっている。カンタンに説明すると，自分が発生させたおじゃまぷよは，全員に等分されて送られるのではなく，同じ量が全員に送られるのだ。たとえば60個のおじゃまぷよを発生させると，3人に20個ずつではなく，3人それぞれに60個が送られるようになっている。

ただし実際には，これに残り人数による個数の修正が入るぞ。下の表がその修正値。例としてアーケード版を見てみよう。4人でゲームをスタートすると，残り4人のとき(だれも負けていないとき）は，発生したおじゃまぷよが3分の2になって，3人へ送られる。60個発生したら40個ずつが均等に送られるわけだ。1人が負けて，残り3人になると，おじゃまぷよ個数の修正は行なわれない（60個作ったら60個が送られる)。さらに1人が負けて残り2人の決勝になると，おじゃまぷよの個数が通常の2分の3(＝1.5倍)になる。60個だと90個になって相手側に送られるのだ。

まとめると，残り人数が多いときにはおじゃまぷよが少なくされて，人数が少なくなると個数が水増しされるようになっている。

◀人数が多いときは後手有利、少なくなってからは先手が有利になる

ただ注意しないといけないのが，この修正は相手におじゃまぷよを送るときにのみ行なわれるということ。蓄積されている予告ぷよを相殺するときには，修正前の個数で計算されているぞ。

1人あたりに送られるおじゃまぷよの個数修正表

機種	スタート時の人数	相殺あり(ON) 残り4人	相殺あり(ON) 残り3人	相殺あり(ON) 残り2人	相殺なし(OFF) 残り4人	相殺なし(OFF) 残り3人	相殺なし(OFF) 残り2人
AC・98	4人	$\times\frac{2}{3}$	×1	$\times\frac{3}{2}$	$\times\frac{1}{3}$	$\times\frac{1}{2}$	×1
	3人		$\times\frac{2}{3}$	$\times\frac{3}{2}$		$\times\frac{1}{2}$	×1
	2人			×1			×1
SFC・SFC-R	4人	$\times\frac{2}{3}$	×1	$\times\frac{5}{4}$	$\times\frac{1}{3}$	$\times\frac{1}{2}$	×1
	3人		$\times\frac{2}{3}$	$\times\frac{5}{4}$		$\times\frac{1}{2}$	×1
GG	4人	×1	×1	×1	×1	×1	×1

順位の決定

みんぷよの対戦が終了すると，プレイヤーごとにその回の順位が発表される。各試合での生き残り順位によって順位点があたえられ，規定試合数での合計順位点が多い人が最終勝者になるのだ。

生き残り順位は，4人ではじめた場合，最後まで残った人が1st，最後に負けた人が2nd，その前に負けた人が3rd，最初に負けた人が4thになる。ようするに，負けた順番で最下位から決定していくシステムなわけだ。あたえられる順位点は右表のとおり。参加人数によって，点数がちょっと変化している。

さらにアーケード版では，特別な処理がされているぞ。アーケード版のふたぷよは，3本設定以外（1，2，4本設定）の場合，すべてこの順位点で順位が決まるようになっている。このときは右表の2人の欄のように，勝者に10PTS，敗者に0PTSがあたえられるのだ。

通信対戦だと，3本設定のふたぷよでも順位点が採用される。ただし，スタート人数が何人であっても4人の欄が適用されるのだ。つまり，通信対戦で2人が対戦すると，実質的にはふたぷよだけれど，勝者に10PTS，敗者に6PTSがあたえられるというわけ。

なぜこうなるかというと，通信機能を使った場合，ふたりでもみんぷよのルールになってしまうからだ。まあ，どちらで計算しても，順位は同じ結果になるけどね。

順位点

順位	スタート時の人数		
	4人	3人	2人
1st	10 PTS	10 PTS	10 PTS
2nd	6 PTS	6 PTS	0 PTS
3rd	3 PTS	3 PTS	
4th	0 PTS		

ゲームギアの場合

ゲームギア版では，設定試合数が終わっても最終順位は表示されない。そのため，順位点ではなく勝ち数で勝敗が決定される。設定数の過半数を勝つか，設定数を消化すると，コンティニューの催促をしてくるのだ。

画面の見かた

みんぷよプレイ中は，特殊な画面構成になるため，上で説明をつけてみた。

アーケード版では，中央にもう1台のフィールドのようすがレーダーとして表示される。これを見て，相手側の状態を確認できるわけだ。ゲームギア版やPC-9821版はアーケード版とほとんど同じレイアウトになっている。

スーファミ版とリミックスでは，1画面が縦に4分割されてのプレイになる。ぷよのグラフィックがゲームギア版っぽいものになるぞ。

みんぷよはバトルロイヤルだ

1人を相手にするふたぷよとちがって,みんぷよは同時に最大3人の相手をしないといけない。しかも，おじゃまぷよは3人分が集中して降ってくるわけだから，オタオタしているとあっというまに埋まって，負けてしまうことになる。上級者でも，油断するとあっさり負ける可能性が高い，まさにバトルロイヤルなモードなのだ。

この混戦を勝ち抜くには，とにかくおじゃまぷよを自分のフィールドに降らさないことだ。一度埋まりはじめると，おじゃまぷよを掘っているヒマもなく他の人からおじゃまぷよが送られてくる。こうなるともう復旧するのは不可能に近い。

ということで，みんぷよでの戦略を考えてみよう。

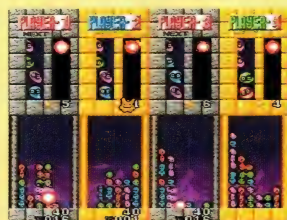
▲人数が多い状態を生き残れば，あとはいつもどおりの戦略が使えるようになる

基本戦略

①つねに先手を取れ

上で書いたように，一度埋まりはじめると，手がつけられなくなってしまう。だから，かならず先手を取るようにしないと勝ちめはない。

先手を取ると言っても，具体的にはどうしたらいいのか。ようするに相手が連鎖を起爆する前に，こちらが起爆すればいいわけ。3人分のフィールドを見るのはむずかしいけれど，とにかく連鎖が完成したらすぐに起爆する心がまえでいよう。

ただ，おじゃまぷよ個数に修正が入るため，攻撃したあと相手に相殺される場合と，予告ぷよを相殺したあまりで攻撃をした場合をくらべると，同じ連鎖でも相殺から攻撃するほうが，ちょっとだけおじゃまぷよ個数が多くなる。これを考えると後手のほうが有利なように思えるけれど，相殺しているあいだにほかの人からもおじゃまぷよが送られてくることを考えれば，やはり先手を打っていくのがベストだろう。

▲もしも,ほかの3人が同時に連鎖を起こして，自分だけ遅れてしまうと……

▲相殺しきれずに降ってくることが多い。この時点で不利な立場になっている

②かならず相殺せよ

先手を取れずに，おじゃまぷよが送られてきてしまったら，連鎖が作りかけでも，とにかく起爆して個数を減らすようにしよう。個数修正機能により，防御側が有利になっているので，相殺するのはそれほどむずかしくはない。ただし，ほかの人が連鎖を動かさなければの話だけれど……。

先手が取れなかった時点で，すでに相手側にアドバンテージがあるわけだから，相殺しきれずに数個のおじゃまぷよが降っても，それはそれで成功と思っていい。1人が起爆すると全員が追いかけることが多いので，その時点で全員の仕掛けがなくなり，最初から組むことになる。このときにおじゃまぷよが積まれていると，たとえ1回目の襲撃をふせげても，2回目に対処できない。相殺して少しでも個数を減らすべし。

③大連鎖は必要なし

先手を取るというのが，みんぷよの戦略であることは，もうわかってくれたかな。先手を取るには，少ない連鎖数で起爆していくことになる。つまり，大連鎖を組んでいる余裕はないのだ。もちろん，大連鎖を組んで，それが起爆できれば，一気に相手をツブしてしまうことができる。でも，おじゃまぷよがひっきりなしに降ってくるような状態で大連鎖を組むのは，自殺行為に近い。それよりも小連鎖を中心にしたほうがいいわけだ。

結局のところ，みんぷよでは先手を打つために，まず小規模の連鎖を起爆する。これで埋めることができれば，少し大きめの連鎖を組んでみよう。埋まらなかった場合は，また小連鎖をすぐに仕掛ける。ジャブ連打で相手を埋めるのが得策なのだ。

◀小連鎖を連発するだけでもダメ。3人との駆け引きが重要だ

全消しの戦略

全消しを視野において組んでいき，狙える場合は積極的に全消しをするという基本的な部分はみんぷよでも同じ。しかし全消しをしたあと，清算するときに特別な戦略が生まれてくる。何人かが同時に清算すると，おじゃまぷよの個数修正がからんでくるからだ。

何度も書いてるとおり，おじゃまぷよを送るときには目減りされ，相殺するときは修正されない。それをふまえたうえで，4人が順番に清算した(全消し清算分のおじゃまぷよが降る前に，ほかの人が清算をした）場合のおじゃまぷよの流れを追っていこう。全消しボーナスは30個にしている。

まず，1人目が清算する。ここでは個数修正がかかるので，30個だったのが20個になって全員に送られる。つづいて2人目の清算。発生した30個から，蓄積分の20個を相殺して，あまりが10個。これに個数修正がかかって，6個ずつが送られる。3人目の清算も同じで，30個で蓄積の26個を相殺，残りの4個に修正がかかった2個が攻撃として送られる。最後の4人目の清算では，30−28＝2個に修正がかかって，1個ずつ送られる。結果，右のようにおじゃまぷよが発生するのだ。ようするに，最初に全消しボーナスを使ったほうが不利になってしまうってこと。

全消しボーナスを同時に使用すると……？

1人目	2人目	3人目	4人目
全消し $30\times\frac{2}{3}=$ 20個発生	+20個	+20個	+20個
0個	20個	20個	20個
+6個	全消し $(30-20)\times\frac{2}{3}=$ 6個発生	+6個	+6個
6個	0個	26個	26個
+2個	+2個	全消し $(30-26)\times\frac{2}{3}=$ 2個発生	+2個
8個	2個	0個	28個
+1個	+1個	+1個	全消し $(30-28)\times\frac{2}{3}=$ 1個発生
9個	3個	1個	0個

もしも，まったく同時に清算した場合，1Pから順に処理されていくので，1Pがいちばん不利になる。

全消しを清算するときには，このへんを考えて実行しよう。

◀全消しの清算にも駆け引きが生まれてくる。後手が有利なのだ

最終勝利のための戦略

みんぷよは，かならずしも毎回最後まで生き残る必要はない。順位点の状況しだいでは，1stにならなくても最終勝者になれるからだ。ただ，もし途中で負けるにしても，なるべくなら高い順位点を獲得したいもの。そのために，いくつかの戦法を知っておこう。

▲負けを宣告されても，とにかくまわして時間かせぎ。この差は大きいぞ

まず，大量のおじゃまぷよが送られてきて，すでに負けが確定しているとき。このときには組ぷよをまわして時間かせぎをしよう。みんぷよでは全員におじゃまぷよが送られるので，数人が同時に積みあがることがある。このときに少しでも遅く積みあがるようにすれば，上の順位になれるのだ。まわしているほんのわずかな時間差が，順位点で3PTSの差になる。これは重要なテクニックだぞ。

また，だれか1人を集中攻撃して，自分の順位を上げるという戦法もある。意図的に1人だけを攻撃することはできないけれど，ターゲットとする人のフィールドをつねにマークしておき，仕掛けができていないときを狙って連鎖を発動させれば，ターゲットは相殺できずに埋まってしまう。この戦法で，特定の人間をおとしいれることができるぞ。ただし，相手に気づかれないようにしないと，すぐに反撃されるから注意しよう。

このへんでちょっと一息。それぞれの機種の取扱説明書に掲載されているキャラのイラストをドーンと紹介しよう。ここにあるのは，おもに「これはやっちゃダメだよ」という注意事項にそえられているイラスト。4ページや表紙の裏ページにあるキャラ・イラストは，スーファミ版やリミックスの説明書に使われているものだ。

【ひとりでぷよぷよ】

敵キャラクター完全ガイド

多彩になった「ひとぷよ」

コンピュータが対戦相手になってくれる「ひとりでぷよぷよ」，略して「ひとぷよ（CPU戦とも言う）」には，全部で37人もの敵キャラクターが登場する。この章では，それぞれのキャラクターの紹介&攻略をおとどけしよう。これさえ読めば，『ぷよ通』キャラのすべてがわかってしまうぞ。

さて，ひとぷよには，大きくわけて三つの種類がある。謎の塔をのぼっていく「ノーマル・モード」，難易度が低く設定されている「練習モード」，登場する全キャラと順番に戦っていく高難易度の「通モード」の3種類だ。まずは各モードの解説をしていこう。

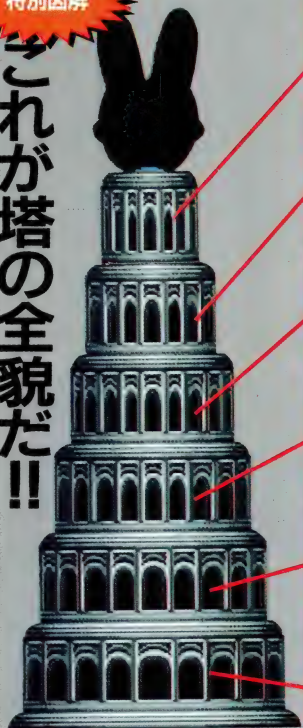
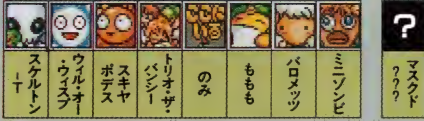
ノーマル・モード

AC	○	MD	○	SS	○	SS	○
98	○	SFC	○	SFC-R	○	PC	○

どの機種でもプレイできるのが，このノーマル・モード。6層構造の塔の中で，敵と対戦しながら頂上をめざすというモードだ。1回でも負けるとゲーム・オーバーになってしまうが，コンティニュー（継続プレイ）すると，あらためて対戦相手を決めなおせるぞ。途中で乱入された場合は，対戦で勝ち残ったほうが，乱入前の状態をそのまま継続して進行していくことになる（コンティニューあつかいにはならない）。

オプションでルール変化をオンにしておくと，ステージごとに通常→得点ぷよ→かた1→通常→得点→かた2→得点→かた1→……（以下くり返し）と，おじゃまぷよのルールが変化するぞ。ただしLEVEL 6はかた1で固定，コンティニューした場合はもう一度同じルールで対戦が行なわれる。また，ぷよの色数はLEVEL 1～2が4色，それ以降は5色（GG版1人目のみ3色）。

特別図解 これが塔の全貌だ!!

レベル		キャラクター
LEVEL6	例の三人	シェゾ・ウィグィィ、ルルー、サタンさま、マスクド???
LEVEL5	噂の二人	ミノタウロス、ドラコケンタウロス、ぞう大魔王
LEVEL4	四天王	すけとうだら、まもの、ウィッチ、パキスタ、ドラゴン
LEVEL3	五人囃子	さそりまん、サムライモール、ハーピー、パララ、ナスグレイブ、ゾンビ
LEVEL2	六歌仙	パノッティ、うろこさかなびと、のほほ、ふたごのケットシー、ふふふ、マミー、アウルベア
LEVEL1	八部衆	スケルトン-T、ウィル・オー・ウィスプ、スキヤポデス、トリオ・ザ・バンシー、のみ、ももも、バロメッツ、ミニゾンビ、マスクド???

謎の影の正体は…？

EXPについて

ゲームを開始すると，その階層（LEVEL）にいる敵キャラの顔が表示され，カーソルがルーレットのように移動する。ここでボタンを押して対戦相手を決め，ぷよ対戦を行なうのだ。ほうっておくとカーソルはだんだん遅くなり，最後には自動で止まるぞ。

上の階層へ行く（LEVEL UPする）には，NEXT EXP（以下NEXT）以上のEXPをゲットしないといけない。EXPとは，ぷよ対戦で獲得した得点と，レベルアップボーナスを加えた値だ。

敵に勝つと，その対戦で得た得点とタイムボーナスがEXPに加算される。これでNEXTを越えればつぎの階層へ。たりない場合は，REST POINT（以下REST）として不足分が表示され，もう一度同じ階層の敵と戦わないといけない。EXP，NEXT，RESTは，敵キャラに勝ったとき以外に，対戦相手を決めるシーンでも表示されるぞ。

もしも階層内の全キャラを倒してもNEXTを越えられないと，延長戦キャラが出現して延長戦へ突入する。これに勝ってNEXTを越えれば，ぶじLEVEL UPできる。ただし越えられないと，バッドエンドとなってゲームが終了してしまうのだ。

EXP=SCORE+レベルアップボーナス

※98，SFC，SFC-R，PC版にはレベルアップボーナスなし

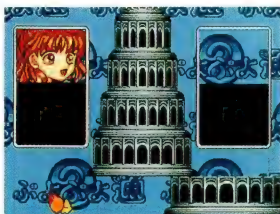
レベルアップボーナス

（残っていたキャラ数）×［LEVEL5=10,000 / LEVEL4= 4,000 / LEVEL3= 3,000 / LEVEL2= 2,000 / LEVEL1= 1,000］EXP

※延長戦キャラは，残りキャラ数に含まない

レベルアップ表

LEVEL	通常	ゲームギア版	スーパーファミコン版 スーファミ版リミックス
5	150,000	200,000	140,000
4	120,000	160,000	120,000
3	80,000	120,000	90,000
2	45,000	70,000	60,000
1	15,000	25,000	30,000

（単位：EXP）

▲NEXT EXPをクリアすると，カーバンクルが登場して，ダルマ落としの要領で……

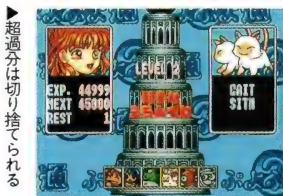
▲塔の階層を飛ばしてくれる。で，一つ上のLEVELへと進んでいくのだ

特殊な場合のEXP計算

敵キャラに勝つと右の画面になる。右上にあるSTAGE POINT（以下S.P.）が，その対戦で得た得点だ。ここで試合時間（PLAY TIME）に対応したタイムボーナス（BONUS）がSCOREとS.P.に加わる。そして最後にS.P.がEXPに加算されるわけだ。ただし，ここではRESTしか表示されないので，S.P.分だけRESTが減るという処理がされるぞ。

もしEXPが，その階層のNEXTだけでなく上の階層のNEXTまで突破したら，EXPが上の階層のNEXT－1の値（あと1ポイントでLEVEL UP）に調節される。ただしゲームギア版では，つぎの対戦に勝つと，調節時に減らされたEXPが復活するぞ。PC-9821版では，つぎの階層のNEXTがEXP+1の値に変化する。結果的には，あと1ポイントになるわけだ。

また，対戦に負けてコンティニューをした場合，負けた試合で取った得点がEXPに加算される（GG，98，SFC，SFC-R，PC版は加算されない）。もしこれでNEXTを突破しても，上と同じようにNEXT－1ポイントに調節されてしまう。敵キャラに勝たないと上の階層へは行けないのだ。

◀ここでEXPを計算する

▶超過分は切り捨てられる

練習モード

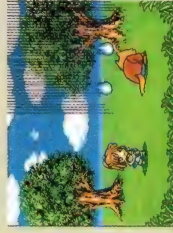
AC	×	MD	×	SS	×	SS	○
98	×	SFC	○	SFC-R	○	PC	×

はじめて『ぷよ通』を遊ぶ人のために用意されているのが，通称「練習モード」だ。同じ敵キャラでも，思考ルーチンがノーマル・モードよりも弱く設定されていたり，組ぷよの落下速度が遅くなっているなど，全体的な難易度が低くなっている。ゲーム展開は『ぷよ1』のひとぷよと同じようなシステムで，敵キャラと順番に戦っていく方式だ。クリアまでのキャラ数も3～8人と少なめになっている。

初心者はこのモードから『ぷよ通』に入門するといいだろう。上級者には訓練の場として活用できるぞ。

セガサターン　れんしゅう

登場キャラ：①おおかみおとこ②スキュラ③インキュバス④コカトリス

新登場の4キャラがお相手をしてくれる。ぷよの色数は4色。ルール変化がオンになっていると，ノーマル・モードと同じ順番でルールが変化していく。

▲BGMには前作の曲のアレンジ版が流れるぞ

スーパーファミコン　やさしいぷよぷよ

登場キャラ：①アウルベア②トリオ・ザ・バンシー③ゾンビ（④のほほ）

ぷよの色数は3色で，ノー・コンティニューでゾンビまでクリアすると，4人目にのほほが登場。ルール変化がオンなら，かた1ルールで固定される。

▲舞台は塔の外。ノーマル・モードの前のお話？

スーファミリミックス　やさしいぷよぷよ　はじめて

登場キャラ：①スケルトン-T②パララ③アウルベア

3キャラで終了。リミックスの3モードはすべて3色で，ルール変化がオンだと四つのルールが乱数で選択される。

▲残念ながら新しい漫才デモは入っていない

スーファミリミックス　やさしいぷよぷよ　なれた

登場キャラ：①ミニゾンビ②ももも③ドラゴン④うろこさかなびと⑤ゾンビ

ルールが把握できたらこのモードへ。はじめてとなれたをクリアすると，描き下ろしのグラフィックが表示される。

▲はじまりがミニゾンビで終わりがゾンビ……

スーファミリミックス　やさしいぷよぷよ　そつぎょう

登場キャラ：①ナスグレイブ②パキスタ③すけとうだら④ハーピー⑤マミー⑥ぞう大魔王⑦トリオ・ザ・バンシー（⑧のほほ）

ノー・コンティニューで行くと，8人目にのほほが登場する。エンディングはスーファミ版と同じだ。

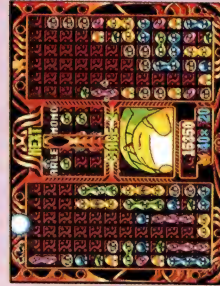
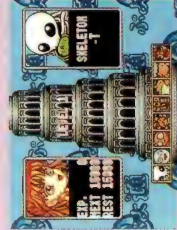
▲上級者にはタイムアタックをオススメしよう

「ひとりでぷよぷよ」の基本攻略法

ひとぷよの攻略法はただ一つ。“こまかい連鎖でツブしていく”，これだ。

コンピュータの思考ルーチンは，おじゃまぷよが降ってこないことを前提としている。逆に言えば，おじゃまぷよが降ってくると，思考がリセットされて，仕掛けを最初から組んでいくことになる。休みなくおじゃまぷよを降らせれば，コンピュータは仕掛けを完成できなくなるというわけだ。

また，得点計算式がふたぷよとちがう点にも注目。ふたぷよで単発消しをする（単純に4個つなげて消す）と，得点は40点。おじゃまレートは最低でも70点なので，おじゃまぷよは1個も発生しない。しかしひとぷよだと，単発消しで160点。得点ぷよ以外のルールだと，おじゃまレートは120点なので，かならずおじゃまぷよが発生するのだ。これが2連鎖になると，ふたぷよが360点＝おじゃまぷよ5個に対し，ひとぷよは960点＝おじゃまぷよ8個。大連鎖の仕掛けを作っても，おじゃまぷよでジャマされる可能性が高くなるわけ。小連鎖で押すのがかしこい方法だ。

また，1人目は「回転できない&おおいに迷う」，2人目も「少し迷う」から，強いキャラをさきに選ぶのもテだぞ。

▲つねに2連鎖同時消し～3連鎖程度を仕掛けておきたい。動かされる前に埋めろ！

▲ルーレットで弱い相手を選ぶのも有効な戦略だ

通モード

AC	×	MD	×	SS	×	SS	○
98	×	SFC	×	SFC-R	○	PC	△

初心者向けが練習モードなら，この「通モード」は上級者向けだ。基本は練習モードと同じ，敵キャラと順番に戦っていくんだけれど，その数がハンパじゃない。なんと33～36キャラという長丁場なのだ。しかも，ゲームランクが自動的にHARDESTになるため，組ぷよの落下速度は速いし，おじゃまぷよの落下もビックリするほど速い。考えている余裕がないくらいの，まさに目がまわるような状態で対戦しないといけない。ノー・コンティニューでクリアするのは至難のワザだけれど，ウデにおぼえがあるぷよらーは，ぜひチャレンジしてほしいぞ。

セガサターン　通モード

登場キャラ：①おおかみおとこ②スキュラ③インキュバス④コカトリス⑤スケルトン-T⑥ウィル・オー・ウィスプ⑦スキヤポデス⑧トリオ・ザ・バンシー⑨のみ⑩ももも⑪バロメッツ⑫ミニゾンビ⑬パノッティ⑭うろこさかなびと⑮のほほ⑯ふたごのケットシー⑰ふふふ⑱マミー⑲アウルベア⑳さそりまん㉑サムライモール㉒ハーピー㉓パララ㉔ナスグレイブ㉕ゾンビ㉖すけとうだら㉗まもの㉘ウィッチ㉙パキスタ㉚ドラゴン㉛ミノタウロス㉜ドラコケンタウロス㉝ぞう大魔王㉞シェゾ・ウィグィィ㉟ルルー㊱サタン

サターン版は一番多く対戦することになる。色数はステージ19まで4色，以降は5色だ。ルール変化オンだと，ノーマルと同じ順番でルールが進行。

◀負けてもセーブされる。少しはラクになる？

スーファミリミックス　通モード

登場キャラ：①ウィル・オー・ウィスプ②ふたごのケットシー③すけとうだら④ハーピー⑤スケルトン-T⑥バロメッツ⑦のほほ⑧トリオ・ザ・バンシー⑨のみ⑩パノッティ⑪スキヤポデス⑫ナスグレイブ⑬ふふふ⑭パキスタ⑮アウルベア⑯マミー⑰ミニゾンビ⑱ももも⑲さそりまん⑳サムライモール㉑うろこさかなびと㉒ゾンビ㉓パララ㉔ウィッチ㉕ぞう大魔王㉖ドラゴン㉗シェゾ・ウィグィィ㉘まもの㉙ミノタウロス㉚ドラコケンタウロス㉛ルルー㉜サタン㉝マスクド？？？

キャラの登場順番が他機種とちがっているぞ。色数は，ステージ8までが4色，以降は5色。ルール変化オンだと，ルールがランダムで決定されるのだ。

◀最後にひかえているのは，あのおかた……

PCエンジン　ひとぷよアレンジ

登場キャラ：①スケルトン-T②ウィル・オー・ウィスプ③スキヤポデス④トリオ・ザ・バンシー⑤のみ⑥ももも⑦バロメッツ⑧ミニゾンビ⑨パノッティ⑩うろこさかなびと⑪のほほ⑫ふたごのケットシー⑬ふふふ⑭マミー⑮アウルベア⑯さそりまん⑰サムライモール⑱ハーピー⑲パララ⑳ナスグレイブ㉑ゾンビ㉒すけとうだら㉓まもの㉔ウィッチ㉕パキスタ㉖ドラゴン㉗ミノタウロス㉘ドラコケンタウロス㉙ぞう大魔王㉚シェゾ・ウィグィィ㉛ルルー㉜サタン㉝マスクド？？？

ひとぷよクリア後に，オプションに出現するMANZAIを変更すると，漫才デモつきの通モードが楽しめる。ステージ15まで4色，以降は5色だ。

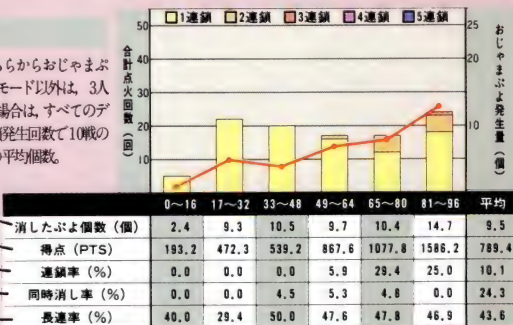
◀ルール変化オンだと，ランダムでルールが決定

このあとのページの見かた

次ページからのキャラクター紹介にあるデータの意味は，以下のとおり。●キャラ名の下の英字は英語表記時の正式名。【 】内はプレイ・フィールドに表示される英字略称。●評価は，本書スタッフが判定した実力評価でSが最高，以下A～Eの順。●WIN・LOSEは基本的にサターン版の写真。ただし「★」はメガドライブ版，「◎」はPC-9821版，「※」はスーファミ版の写真。●表情の写真はサターン版のもの。コンピュータ側の画面内にぷよ（おじゃまぷよ含む）が36個以上になると劣勢に，そうでない状態で人間側が36個以上になると優勢になる。決着時には勝利・敗北のどちらかになる。

グラフ・表の見かた

サターン版の練習&ノーマル・モード，ランクNORMALにて，こちらからおじゃまぷよを送らない状態で調査した10戦分のデータを表・グラフにした。練習モード以外は，3人目以降に出現した場合のデータを収集。連鎖などで時間区分をまたがる場合は，すべてのデータを連鎖終了時の時間帯に含めている。棒グラフ（右目盛り）は連鎖発生回数で10戦の合計値，折れ線グラフ（左目盛り）は時間内に発生したおじゃまぷよの平均個数。

■時間内に消した10戦の平均ぷよ個数［個］
■時間内に獲得した10戦の平均得点［PTS］
■2連鎖以上の発生回数÷総起爆回数×100［%］
■同時消し発生回数÷総消去処理回数×100［%］
■長連発生回数÷総消去組数×100［%］

	0～16	17～32	33～48	49～64	65～80	81～96	平均
消したぷよ個数（個）	2.4	9.3	10.5	9.7	10.4	14.7	9.5
得点（PTS）	193.2	472.3	539.2	867.6	1077.8	1586.2	789.4
連鎖率（%）	0.0	0.0	0.0	5.9	29.4	25.0	10.1
同時消し率（%）	0.0	0.0	4.5	5.3	4.8	0.0	24.3
長連率（%）	40.0	29.4	50.0	47.6	47.8	46.9	43.6

- ●性別：男
- ●性格：小心者
- ●セリフ・言い回し：「攻撃しますね」「かみつきますね」「いでていでていでよー」「強くなりますね」。語尾に「〜ますね」がよくつく。遠吠えをする
- ●攻撃方法：つめ攻撃
- ●アクション：両手を振り上げる
- ●備考：基本的に弱いが，いきなり目つきが変わって強くなる。かみつこうとするが，口が小さくてかみつけない

デモ

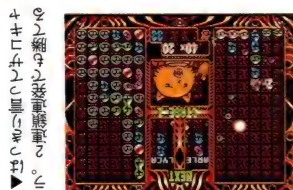
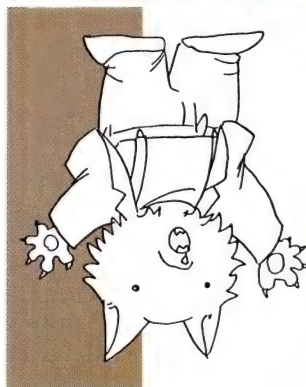
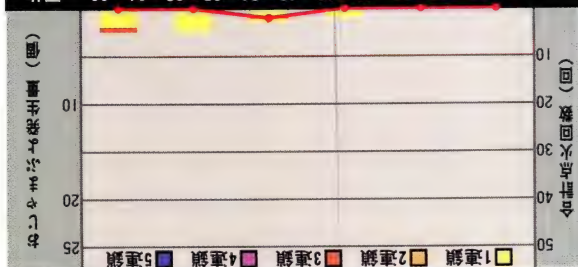
LOSE

ぷよの消えパターン

▲ぷよが消えるときの演出は，ぷよんとはじけるノーマル型

サターン版れんしゅうSTAGE 1

おおかみおとこ

LYCAN THROPE【LYCA】　評価：E

人間の姿に変身した狼のモンスター。でも変身能力がたりないせいか，どう見ても犬にしか見えないのが悩みのタネらしい。本人はすごんでいるつもりでも，まったく，全然，これっぽちもこわくないのだ。ぷよの腕前も，回転できないという致命的な欠点を持っている。しょせんは練習モードのトップ・バッター，というところ。こんなヤツはちょちょいのちょいで，けちらしてしまおう。

▶アルルの一言が突き刺さる。意外と小心者なのだ

◀はっきり言ってザコキャラ。2連鎖連発でも勝てる

□1連鎖 □2連鎖 □3連鎖 □4連鎖 □5連鎖

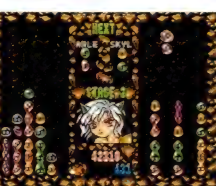
合計点火回数（回）　おじゃまぷよ発生量（個）

秒数（秒）	0〜16	17〜32	33〜48	49〜64	65〜80	81〜96	平均
消したぷよ個数（個）	0.0	0.0	0.9	1.6	2.1	2.7	1.2
得点（PTS）	8.0	6.6	53.0	135.1	100.6	198.7	83.7
連鎖率（%）	—	—	0.0	33.3	0.0	20.0	8.8
同時消し率（%）	—	—	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
長連率（%）	—	—	50.0	0.0	20.0	50.0	20.0

勝利 ← 優勢 ← 平常 → 劣勢 → 敗北

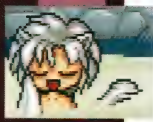
サターン版れんしゅうSTAGE 2
スキュラ

SKYLLA【SKYL】　評価：D

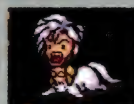
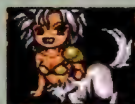
もともとは，神の嫉妬によって怪物に変身させられてしまった美しい女性というスキュラ。でも『ぷよ通』での彼女は，ちょっと小ずるい策士という役どころ。アルルのぷよまんを盗んだり，温泉に入ってのぼせているスキに戦おうとしたり，とにかく大活躍（？）なのだ。でもカンジンのぷよの実力は……。正当に戦ったら負けちゃうぶん，頭で勝負ってところですかねぇ。

●性別：女
●性格：きつめな性格。盗み癖がある。策士
●セリフ・言い回し：「くぅんくぅん」「きゃいん」「がうぅぅぅ」。人語を話すが，叫び声，鳴き声などは獣っぽい
●攻撃方法：かみつき攻撃，つめ攻撃
●アクション：耳，尾を動かせる，とくに尾は感情表現が表われやすい
●備考：毛並みは白銀。背にたてがみがある。牙がある

▶塔を望んだ絶景の温泉地で，ワナをはっている

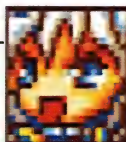
◀左から2・4・6列目を高く積む傾向がある

秒数（秒）	0〜16	17〜32	33〜48	49〜64	65〜80	81〜96	平均
消したぷよ個数（個）	2.4	9.3	10.5	9.7	10.4	14.7	9.5
得点（PTS）	193.2	472.3	539.2	867.6	1077.8	1586.2	789.4
連鎖率（%）	0.0	0.0	0.0	5.9	29.4	25.0	10.1
同時消し率（%）	0.0	0.0	4.5	5.3	4.8	0.0	24.3
長連率（%）	40.0	29.4	50.0	47.6	47.8	46.9	43.6

勝利 ⇦ 優勢 ⇦ 平常 ⇨ 劣勢 ⇨ 敗北

ぷよの消えパターン

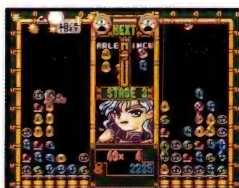
▲スキュラのぷよ消えパターンも，オーソドックスなノーマル型

サターン版れんしゅうSTAGE 3

インキュバス

INCUBUS【INCU】

評価：D

その美貌で女性陣をラブラブでメロメロにしてしまう，超美形の悪魔だ。でもぷよの世界には，ヘンタイ魔導師シェゾや，ぷよ地獄の根源サタンっていう美形（？）のおにーさんたちがいるから，そのパワーも半減ってところかな。パーフェクトなインキュバスの唯一の欠点は，なんとぷよを回転できないこと。つまりスケルトン-Tと同等のレベルなのだ。天は二物を与えずってヤツか!?

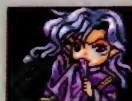
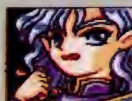
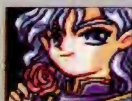
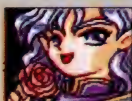
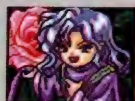
●性別：男
●性格：女好き，ナルシスト
●セリフ・言い回し：「おぉ，びゅーてぃふる」「がってむ」「おぉ，のぉぉぉ！」「あうち，あうちっ！」「おぉまいがぁー」「ぷりーず・きす・みー」
●攻撃方法：甘い声で誘惑する，キスで脳みそを吸い取る
●アクション：身のこなしは優雅
●備考：女性を誘惑する美形の悪魔。米語をあやつる。キス魔

▶本来なら思わず赤面しちゃうようなこともやってる

◀ぷよの実力は三流以下？ジャブで攻めるのが吉

秒数（秒）	0〜16	17〜32	33〜48	49〜64	65〜80	81〜96	平均
消したぷよ個数（個）	3.1	11.4	17.3	12.6	14.2	12.6	11.9
得点（PTS）	242.9	1118.6	1249.5	1084.3	1191.5	1223.3	1018.4
連鎖率（%）	0.0	27.8	8.8	12.5	18.5	28.6	16.0
同時消し率（%）	0.0	4.2	2.6	3.7	0.0	3.7	2.4
長連率（%）	16.7	44.4	33.3	24.1	28.1	31.0	29.0

ぷよの消えパターン

▲その美形とは裏腹に，ぷよの消えパターンはごく普通のノーマル型だ

勝利 ← 優勢 ← 平常 → 劣勢 → 敗北

サターン版れんしゅうSTAGE 4

コカトリス

COCKATRICE【COOK】

評価：B

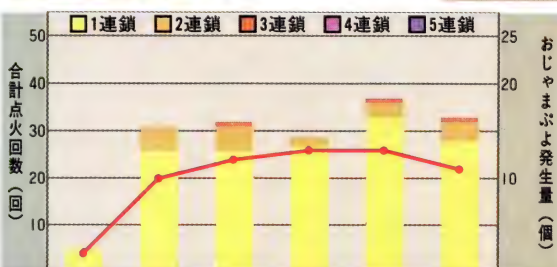
まるまる太ったニワトリ，それがコカトリス。なんて書くとオシオキされるので書かない(書いてるけど)。相手を石化するという，おそろしいニワトリ，じゃなくて怪物なのだ。対戦がはじまると，左から1・2・4・5・6列目の順で，6個（正確には5個)のぷよを高速落下。この場所にはつねにぷよを置いておくクセがある。フィーリング連鎖が得意のおいしそうなニワトリ，じゃなくて相手だ。

●性別：男
●性格：コレクター
●セリフ・言い回し：「くっくくっくー」「ほーほけきょぉー」「がふっ」「こけこここっ！」
●攻撃方法：白い粉をはいて相手を石化する，くちばしで攻撃する
●アクション：羽根をはばたかせる
●備考：ニワトリと蛇が合わさったモンスター

▶本人は太っていることを気にしているご様子

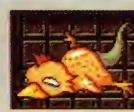
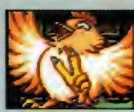
◀高速積みが終わったころに3連鎖をお見舞いしよう

LOSE

デモ

秒数（秒）	0～16	17～32	33～48	49～64	65～80	81～96	平均
消したぷよ個数（個）	2.0	16.1	18.3	17.8	20.8	17.0	15.3
得点（PTS）	243.2	1224.6	1554.5	1573.2	1657.1	1344.7	1266.2
連鎖率（%）	0.0	16.1	18.8	6.9	10.8	15.2	11.3
同時消し率（%）	0.0	2.9	5.1	2.5	9.5	0.0	3.3
長連率（%）	0.0	21.6	34.1	19.5	30.4	30.8	27.7

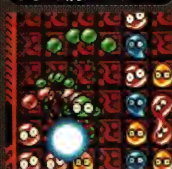
ぷよの消えパターン

▲結局，サターン版のオリジナル・キャラは全員ノーマル型なのでした

勝利 ← 優勢 ← 平常 → 劣勢 → 敗北

●性別：男
●好きなもの：お茶
●性格：お茶をこよなく愛す
●セリフ・言い回し：「おちゃー」「あちゃー」
●アクション：お茶を飲む
●備考：緑地に赤で「茶」と書かれた湯飲みを愛用

WIN

LOSE

ぷよの消えパターン

▲普通にはじけ消えるノーマル型。えらくシンプルですな

LEVEL 1 八部衆

スケルトン-T

SKELETON-T【SKEL】

評価：E

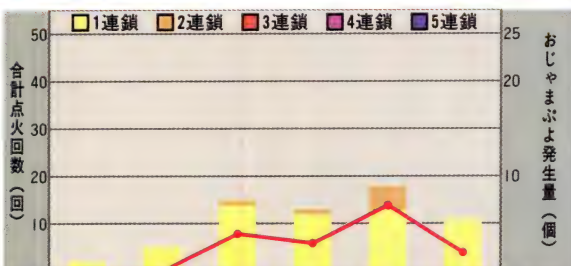
今日も今日とて大好物の玉露を片手に，赤いざぶとんに座ってのぷよさばき。あいかわらず回転もできずに自滅をくり返す，実力最下位V2達成のほねおとこは，塔の入り口に陣取って，アルルをあたたかく迎えてくれるぞ。その好意に甘えて，カルシウムになるまでコナゴナにしちゃおう。すでに大連鎖の練習台として定着した彼の湯飲みには，茶柱が1本さびしく立っていたとさ。

▶しびれ薬入りのお茶を飲ませようとする。賢い!?

◀回転できない＝スケルトンという図式は永久に不滅

1連鎖 2連鎖 3連鎖 4連鎖 5連鎖

合計点火回数（回）

おじゃまぷよ発生量（個）

秒数（秒）	0〜16	17〜32	33〜48	49〜64	65〜80	81〜96	平均
消したぷよ個数（個）	0.8	2.0	7.8	5.5	11.2	4.9	5.4
得点（PTS）	76.3	111.5	537.3	392.2	951.5	275.8	390.8
連鎖率（%）	0.0	0.0	6.7	7.7	27.8	0.0	7.0
同時消し率（%）	0.0	0.0	0.0	0.0	4.3	0.0	0.7
長連率（%）	0.0	0.0	50.0	15.4	37.5	45.5	17.2

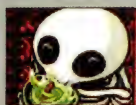
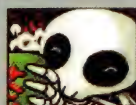
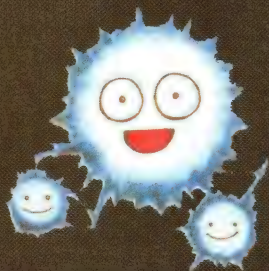
勝利 ← 優勢 ← 平常 → 劣勢 → 敗北

LEVEL 1 八部衆

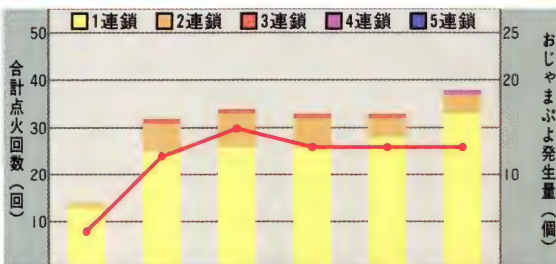
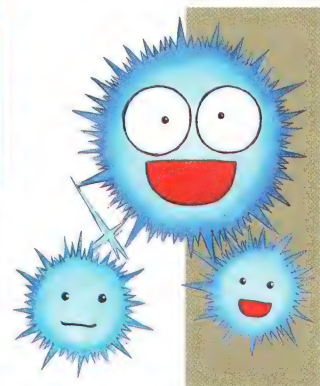
ウィル・オー・ウィスプ

WIL-O'-THE-WISP【WISP】

評価：E

プラズマだとかリンだとか，いろんな説があるけれど，その正体は子分を2匹したがえた，フワフワ浮かぶヒトダマなのだ。ボーッとしてるのが大好きで，まるでマンボウのようにユラユラしている。戦法はというと，とくになにも考えずに，とにかくひたすらぷよを消していく。その一途な姿には，見る者に涙させる感動があるとかないとか。単にまぶしくて涙がでるという説が有力だけど。

●性別：？
●性格：ボーッとしている
●セリフ・言い回し：「ぼお！」「ぼぼぉ」「ぶしゅっ」「ぶしゅしゅしゅしゅしゅううう」
●攻撃方法：炎で攻撃。たまに自分自身も燃えつきてしまう
●アクション：ふわふわと空中をただよう
●備考：ひとだま。燃えつきると消しズミのようになる

▶燃えてるだけあって，明るさは天下一品？

◀縦に積むのがお好きなようで。2連鎖連発で十分だ

秒数（秒）	0〜16	17〜32	33〜48	49〜64	65〜80	81〜96	平均
消したぷよ個数（個）	6.4	17.6	20.6	19.6	18.6	19.9	17.1
得点（PTS）	502.5	1475.3	1838.1	1647.1	1659.8	1634.9	1459.6
連鎖率（%）	7.1	21.9	23.5	21.2	15.2	13.2	17.0
同時消し率（%）	0.0	2.5	2.2	9.8	7.7	2.3	4.1
長連率（%）	20.0	24.4	28.3	24.4	26.2	21.7	24.2

勝利 ⬅ 優勢 ⬅ 平常 ➡ 劣勢 ➡ 敗北

ぷよの消えパターン

▲小ウィスプがフワッと浮いてくるカスタム・パターン。カワイイぞ

LEVEL 1 八部衆

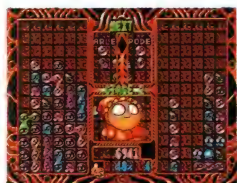
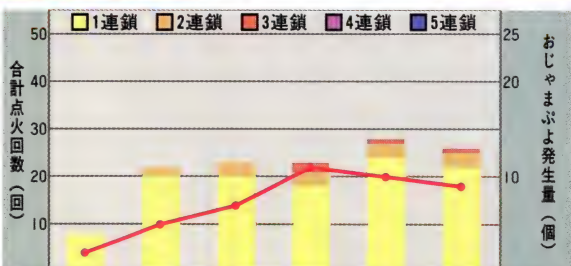
スキヤポデス

SUKIYAPODES【PODE】

評価：E

大きな1本足をたくみに使って三十文キックを華麗にくりだすポテくん。もともとはインドに住むといわれるモンスターで，パノッティともつながりがあるそうな。ま，どうでもいいけど。戦法は前作とほとんど同じで，ドンドン消していく消化作戦。2連鎖連発で応戦してもいいけど，5連鎖をめざすのが中級者ってもんだ。ちなみに，頭にあるビラビラは帽子の一部だって。ま，どうでもいいけど。

●性別：不明
●性格：人なつっこい性格。誰でも友だち，でも約束を破られると怒る。足のでかいのがコンプレックス
●セリフ・言い回し：「ごぉ！」
●攻撃方法：「三十文キック」
●アクション：飛び蹴り（？）
●備考：右足・左足どちらでも可

▶居眠り中。足を日傘がわりにしているのか？

◀ポロポロおじゃまぷよを送ってくる。いやらしい

秒数（秒）	0〜16	17〜32	33〜48	49〜64	65〜80	81〜96	平均
消したぷよ個数（個）	3.6	10.1	11.7	14.5	12.9	14.0	11.1
得点（PTS）	257.0	634.2	869.9	1378.3	1233.1	1118.1	915.1
連鎖率（%）	0.0	9.1	13.0	21.7	14.3	15.4	12.3
同時消し率（%）	12.5	0.0	7.7	9.4	10.7	6.5	7.8
長連率（%）	0.0	20.8	14.3	14.3	12.9	15.2	12.9

ぷよの消えパターン

▲落下型。ポテだけに，消えたぷよがポテポテ落ちていく。おそまつ

勝利 ⇦ 優勢 ⇦ 平常 ⇨ 劣勢 ⇨ 敗北

LEVEL 1 八部衆

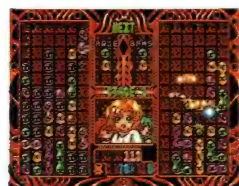
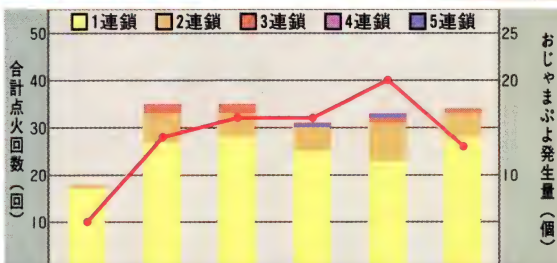
トリオ・ザ・バンシー

TRIO-THE-BANCHEE【BANS】

評価：C

●性別：女（メリグ／ショス／エミィ）
●年齢：108歳／100歳／98歳
●身長：157cm／160cm／152cm
●体重：53kg／56kg／48kg
●性格：メリグ（右）……しっかり者で打算的，ショス（左）……おてんばで行動派，エミィ（中央）……甘えん坊で人見知り
●セリフ・言い回し：「きぃぃ・ぶぃぃ・ぐぃぃ」「きぃぃ・ぷぃぃ・ぴぃぃ」「きぃぃ・ぷぅぅ・ぴぃぃ」「きぃぃ・かぁぁ・ぴぃぃ」「ぅきぃ・ぅかぁ・ぅぴぃ」
●攻撃方法：3人同時に攻撃する（でも1人前），金切り声でダメージ
●アクション：金切り声を上げるとき，全身で力む
●備考：常に一緒に行動する3人姉妹

お姉さん的存在のメリグ，元気いっぱいのショス，甘えっ子なエミィ。いつも陽気な3人娘……と言えば聞こえはいいけれど，これがまたウルサイ。女3人よればかしましいとはよく言ったものだ。さらにカワイイ外見にも惑わされちゃいけない。彼女たちは平均年齢102歳の高齢姉妹なのだ。そのせいか，ぷよを回転させることができないらしい。でも頭はいいから，油断していると痛い目にあうぞ。

▶いつも仲良しスリー・シスターズ。でも，うるさい

◀じつはかなりの実力者。選ばないほうが無難かも

秒数（秒）	0〜16	17〜32	33〜48	49〜64	65〜80	81〜96	平均
消したぷよ個数（個）	8.5	19.9	20.2	18.2	22.4	19.3	18.1
得点（PTS）	602.7	1734.2	1985.4	1926.5	2516.1	1668.3	1738.9
連鎖率（%）	5.6	22.9	20.0	19.4	30.3	17.6	19.3
同時消し率（%）	10.5	2.1	4.5	0.0	4.0	4.9	4.3
長連率（%）	4.8	17.0	30.4	42.5	44.2	39.5	29.7

ぷよの消えパターン

▲光がおうぎ形に吹き上がる花火型。さすが女の子，消えかたもキレイ

勝利 ⬅ 優勢 ⬅ 平常 ➡ 劣勢 ➡ 敗北

LEVEL 1　八部衆

のみ

NOMI【NOMI】

評価：D

のみ。動物に寄生して血を吸う，のみ。羽を持たずに跳びまわる，のみ。単なるのみなのに，『ぷよ通』出場を果たし，さらには自己主張を担当する文字までオプションとして連れている，おそるべきキャラクターだ。といってもその実力は，やっぱり八部衆クラス。縦置きをメインに，なにも考えずに消化していく戦法なのだ。こういうヤツは，ぷちっとひねりつぶしちゃおう。

▶本人はわずか数ドット。もしかしたら文字が本体？

◀右側が好きらしい。2連鎖連発で対処できるぞ

- ●性別：？
- ●性格：落ちつきがない，自己主張が強い
- ●セリフ・言い回し：「ぴょん」「ぴょんぴょん」「ぷちっ」
- ●攻撃方法：かみついてくる。ふしぎダンスで魔導力を吸い取る
- ●アクション：ぴょんぴょん跳ねる
- ●備考：文字によって意志表示をする

秒数（秒）	0〜16	17〜32	33〜48	49〜64	65〜80	81〜96	平均
消したぷよ個数（個）	9.1	14.1	17.5	18.2	13.8	19.9	15.4
得点（PTS）	615.1	1037.5	1451.7	1667.0	810.6	1932.1	1252.3
連鎖率（%）	10.5	17.2	25.0	13.8	3.4	20.6	15.1
同時消し率（%）	5.0	3.1	2.5	14.3	3.3	7.0	5.9
長連率（%）	28.6	27.3	19.5	40.0	38.7	23.9	29.7

勝利 ← 優勢 ← 平常 → 劣勢 → 敗北

ぷよの消えパターン

▲その場で静かに消滅する吸収型。のみに体液を吸われてるのか？

●性別：男
●性格：やる気があるのかないのか，あまり真剣に考えていない
●セリフ・言い回し：「ももも」「何」「もーしつこい客」。物言いはつっけんどんなカンジ
●攻撃方法：商人なのでナシ
●アクション：しっぽをぱたつかせる，ずっこけたとき足をバタつかせる
●備考：あまりしつこいと客を追い帰してしまう困った商人

ぷよの消えパターン

▲コインになる金貨型回転しつつ上昇（SFC&SFC-R版は拡散上昇）

LEVEL 1　八部衆

ももも

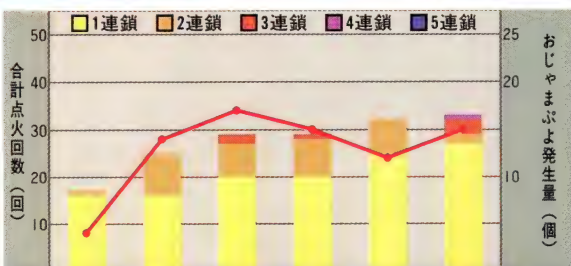
MOMOMO【MOMO】　評価：D

正体不明の商人シリーズ第1弾。どうやら一角獣系統の生物みたいだけれど，その実体はあくまで“ももも”。ちょっとぶっきらぼうな商人として，人気を呼んでいる（？）。もももももももものうち，なんて言葉もあるくらい有名だ（ウソ）。独自の積みかたとして，右から1・2・3列目の順にそれぞれ8，6，4個を置いていく戦法を持っているぞ。LEVEL1では強い部類に入るキャラだ。

▶売り物としてぷよぷよ地獄を持っているという強者

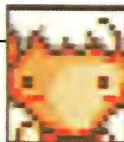
◀フィーリング連鎖がキマるとこわい。早めにツブせ

□1連鎖　□2連鎖　□3連鎖　□4連鎖　□5連鎖

合計点火回数（回）　おじゃまぷよ発生量（個）

秒数（秒）	0～16	17～32	33～48	49～64	65～80	81～96	平均
消したぷよ個数（個）	7.9	16.1	18.8	18.5	17.8	19.8	16.5
得点（PTS）	575.4	1709.9	2140.3	1828.3	1499.9	1910.4	1610.7
連鎖率（%）	5.9	36.0	31.0	31.0	21.9	18.2	24.0
同時消し率（%）	0.0	8.8	7.5	2.6	2.6	2.2	4.0
長連率（%）	27.8	29.7	33.3	37.5	30.0	23.9	30.4

勝利 ← 優勢 ← 平常 → 劣勢 → 敗北

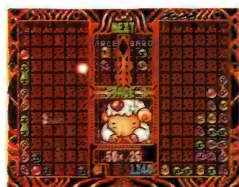
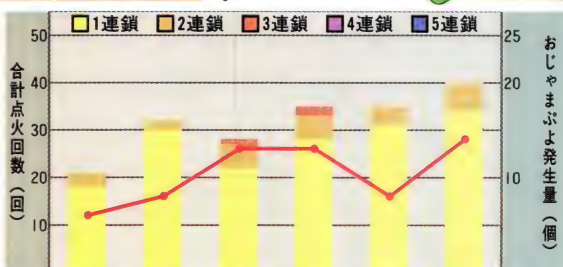
LEVEL 1　八部衆
バロメッツ

BAROMETT【BARO】　評価：C

アヤしさナンバー1の座に輝きそうなのがバロメッツ。なにせ植物の実の中からヒツジがでてくるという，非常識きわまりないヤツなのだ。でもヨーロッパでは有名な植物（動物？）で，バロメッツとは植物のシダの名前なんだって。うーん，勉強になるなぁ。戦いかたでは，右から3・2・1列目に，それぞれ4，6，8個のぷよを置くのが特徴。ももも と逆の方向で，同じことをするマネしっ子さんだ。

●性別：男
●性格：おくびょう，痛いのがイヤで許しを乞うたりする
●セリフ・言い回し：「めぇ」「だめだ，めぇ」。基本的にめぇめぇ鳴くだけ
●攻撃方法：短い手で攻撃
●アクション：喜ぶと花が咲く
●備考：実がなるとでてくる羊のモンスター。半草半獣

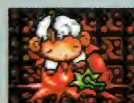
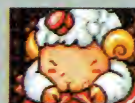
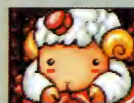
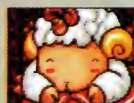
▶もしたくさんの実から一度に出現したら!?（ゾッ）

◀もももとほぼ同じ戦法。勝つには3連鎖がほしいな

※

秒数（秒）	0～16	17～32	33～48	49～64	65～80	81～96	平均
消したぷよ個数（個）	10.2	15.6	17.5	19.3	17.5	20.6	16.8
得点（PTS）	787.6	1057.9	1619.4	1669.2	975.1	1724.0	1305.5
連鎖率（%）	14.3	6.3	21.4	20.0	11.4	15.0	14.7
同時消し率（%）	0.0	9.1	13.9	2.3	7.7	2.2	5.9
長連率（%）	20.8	22.2	26.8	22.2	11.9	23.4	21.2

勝利 ⬅ 優勢 ⬅ 平常 ➡ 劣勢 ➡ 敗北

ぷよの消えパターン

▲キラーンと光って火花が舞う花火型。パンシーと同じ消えパターンだ

LEVEL 1 八部衆

ミニゾンビ

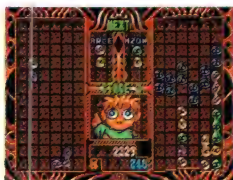
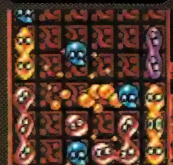
MINI ZOMBIE【MZON】 評価：E

その名のとおり，ゾンビのちっちゃいヤツ。ゾンビの子供なのか，それとも子供のゾンビなのかで，大きなちがいがあるけれど，ジックリ考えるとおそろしいことになりそうなので，追求するのはやめとこう。まだ首がすわってないようで，よく頭を落とすお茶目さんでもあるぞ。左から3列目に5個のぷよを置くのが彼の戦法。3列目が積み上がったときに2連鎖同時消しで成仏させちゃおう！

- ●性別：男
- ●性格：テンポがずれている，ちょっとトロい
- ●セリフ・言い回し：「うげぇぇぇ」「ばらばらになっただぁー」「どろどろになっただぁー」「ぐちゃぐちゃになっただぁー」「ちりぢりになっただぁー」「いくぞぉ」「ううっ」「あぢぢぢぢぢっ！」
- ●攻撃方法：子供なぐり
- ●アクション：目玉を落っことしたりする
- ●備考：子供のゾンビ。やられるたびにだんだん体がくずれていく。火に弱い

▶目玉もよく落ちる。まだゾンビに慣れてないのか？

◀少量のおじゃまぷよで勝てる。安全パイかな

秒数（秒）	0～16	17～32	33～48	49～64	65～80	81～96	平均
消したぷよ個数（個）	6.6	14.1	16.1	16.3	17.8	13.2	14.0
得点（PTS）	530.6	1017.6	1204.1	1326.0	1555.5	1028.3	1110.3
連鎖率（%）	15.4	14.8	10.0	21.4	16.1	11.1	14.8
同時消し率（%）	6.7	6.5	8.8	11.8	7.9	0.0	7.0
長連率（%）	6.3	21.2	32.4	23.7	22.0	22.6	21.4

ぷよの消えパターン

▲基本は，はじけ消えだけど，しずくに元気がない。噴水型と名づけよう

勝利 ⇦ 優勢 ⇦ 平常 ⇨ 劣勢 ⇨ 敗北

LEVEL 2　六歌仙

パノッティ

PANOTTY【PANO】

評価：C

笛吹き小僧は今回も元気いっぱい。もしかすると前作よりも生意気になったかもしれないくらいだ。大人気だった大ちゃん泣きはなくなっちゃったけれど，今回は負けると地団駄を踏んでくやしがる。これまたチマタでは大人気なんだそうだ。パノは六歌仙としては絶好の人選だけど，実力はLEVEL2なんてもんじゃない。おじゃまぷよに負けない仕掛けで，わがままボウヤをこらしめよう。

- ●性別：男
- ●生年月日：4月3日　●年齢：9歳
- ●身長：140cm　●体重：32kg
- ●性格：人を驚かせるのが趣味のいたずらっ子
- ●セリフ・言い回し：「わっ」「ダダダダダダンシング！」
- ●攻撃方法：聴くと踊ってしまう笛を鳴らす
- ●アクション：笛を吹く
- ●備考：いつも笛を持っている。とんがった耳をした小人。笛の音であやつる

▶とにかくやりたい放題のお子さま。誰かにそっくり

◀ジャブ連打で攻めてくる。落ちついて対処せよ

秒数（秒）	0〜16	17〜32	33〜48	49〜64	65〜80	81〜96	平均
消したぷよ個数（個）	11.2	18.3	20.5	21.7	21.4	22.0	19.2
得点（PTS）	891.2	1486.7	1511.0	1856.4	1998.7	2011.7	1626.0
連鎖率（%）	9.0	17.1	10.5	13.5	25.7	28.9	17.5
同時消し率（%）	4.0	0.0	4.7	6.8	4.3	6.1	4.3
長連率（%）	15.4	31.7	40.0	40.4	31.3	17.3	29.4

勝利 ⇐ 優勢 ⇐ 平常 ⇒ 劣勢 ⇒ 敗北

ぷよの消えパターン

▲ついに彼も音符型の消えパターンを取得。これで名実ともに音楽家だな

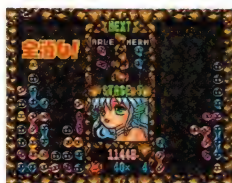
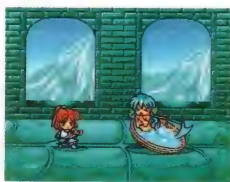
LEVEL 2　六歌仙

うろこさかなびと

UROKO SAKANA BITO【MERM】　評価：D

いわゆる人魚。しかも女の子とくりゃあ，世の男性陣は黙ってませんぜ，正味なハナシ。本名がセリリっていうのも男心をくすぐる重要なポイント（ホントか？）。ゆっくり落ちついてぷよを消していくってえのも，奥ゆかしくていいねぇ。と，現在『ぷよ通』人気ナンバー1を独走中の彼女，じつは性格が……。でも，カワイけりゃなんでも許されちゃうんだなぁ。世の中なんてそんなもんさ。

- ●性別：女
- ●年齢：15歳
- ●身長：171cm　●体重：？
- ●スリーサイズ：81・60・？
- ●性格：泣き虫，被害妄想がある
- ●セリフ・言い回し：「ぴっちぴちよ」「ぷくぷくぅ」
- ●攻撃方法：尾でたたく
- ●アクション：尾をくねらせる
- ●備考：名前はセリリ，人魚。瞳がうるんでいる

▶同じ半人半魚でも，すけとうだらとは天と地の差

◀特別な攻撃手段はナシ。気楽にお手あわせしよう

LOSE　WIN

秒数（秒）	0～16	17～32	33～48	49～64	65～80	81～96	平均
消したぷよ個数（個）	8.0	17.0	17.2	19.4	15.1	18.7	15.9
得点（PTS）	443.5	1416.1	1333.2	1401.5	840.0	1214.5	1108.1
連鎖率（%）	0.0	15.2	21.9	15.4	6.5	10.5	11.6
同時消し率（%）	0.0	10.3	2.6	2.2	2.9	4.8	3.8
長連率（%）	21.1	7.0	20.0	17.4	16.7	25.0	17.9

勝利 ⬅ 優勢 ⬅ 平常 ➡ 劣勢 ➡ 敗北

ぷよの消えパターン

▲水で生活する彼女らしく，アワがプカプカ浮いていく水泡型だ

LEVEL 2 六歌仙

のほほ

NOHOHO【NOHO】

評価：B

言葉を話すし，ぷよもできるし，オマケに商売もしてるというスーパーなカエル。わきに置いてあるマリに商品を入れて，今日も行商へとでかけるのだ。なんで商品入れがマリなのか，それはのほほしか知りえない永遠の秘密。ぷよの戦法はといえば，右側3列を一番上まで積み上げる究極のフィーリング連鎖狙いという，神をもおそれぬ得意技を持っている。自信があるなら挑戦すべし！

●性別：男
●性格：のんびりしている
●セリフ・言い回し：「のほほ」「勝負かのぉ」「ケロッ」。広島弁で話す
●攻撃方法：商人なのでナシ
●アクション：手をわきわきする，舌がベローンと伸びる
●備考：かえるの商人

▶のんきな外見とは裏腹に，非情なテクニックを持つ

◀ゲーム開始直後に埋めてしまうのが得策だろう

秒数（秒）	0～16	17～32	33～48	49～64	65～80	81～96	平均
消したぷよ個数（個）	5.9	18.0	19.0	21.2	22.4	23.2	18.3
得点（PTS）	487.4	2506.0	2237.4	2377.0	2975.1	2594.6	2196.3
連鎖率（%）	15.4	31.8	40.7	24.2	21.9	36.4	28.4
同時消し率（%）	0.0	10.8	4.8	6.7	8.5	10.6	6.9
長連率（%）	38.5	21.4	18.2	27.1	23.5	26.9	25.9

勝利 ⇦ 優勢 ⇦ 平常 ⇨ 劣勢 ⇨ 敗北

ぷよの消えパターン

▲おたまじゃくしになるカスタム・パターン。商人なのにコインじゃない

LEVEL 2 六歌仙

ふたごのケットシー

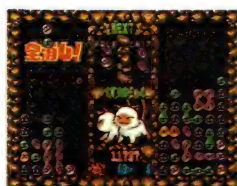
TWIN'S CAIT SITH【CAIT】 評価：C

猫だ。しかもシャム猫。さらに双子。彼女たちがモンスターなのかはどうかは微妙なところだけど，全国の猫フリークをとりこにしたことは厳然たる事実なんだにゃん。右2・1列目の順で6個ずつぷよを設置するのがクセ。闘争心があまりないわりには意外と手強いので，それなりの対処を心がけよう。……でも考えてみたら，猫ってかならず双子だよなぁ（双子どころじゃないけど）。

- ●性別：女
- ●性格：闘争心があまりない，食べて寝て遊ぶのが幸せ
- ●セリフ・言い回し：「にゃにゃにゃん／にゃにゃにゃん」「攻撃するにゃん」「よぉしふんばるにゃん／ふんばるにゃん」「もぉだめだにゃあ／だめだにゃあ」「ふにゃぁ」
- ●攻撃方法：ひっかく，2匹が攻撃するので2回攻撃になる
- ●アクション：しっぽふりふり
- ●備考：双子のシャム猫。よく眠る。「ふんばるにゃん」と気合い（？）を入れるとHP回復

▶単なる猫。ただ人間語をしゃべるだけ（ただ？）

◀窒息まぎわからでも復活してくる。大きく埋めよう

秒数（秒）	0〜16	17〜32	33〜48	49〜64	65〜80	81〜96	平均
消したぷよ個数（個）	9.5	19.7	18.1	21.2	20.2	22.6	18.6
得点（PTS）	731.7	1792.5	1417.1	1816.4	1774.9	1759.5	1548.7
連鎖率（%）	10.5	26.5	11.8	16.2	29.4	16.7	18.5
同時消し率（%）	4.8	6.7	7.7	8.9	4.5	4.0	6.1
長連率（%）	31.8	8.3	23.8	24.5	30.4	26.9	24.3

ぷよの消えパターン

▲消えパターンはカーバンクル型。いろんなポーズをとってくれるぞ

勝利 ← 優勢 ← 平常 → 劣勢 → 敗北

- ●性別：？
- ●性格：ちょっとラリっているが気さくなカンジ
- ●セリフ・言い回し：「ふふふきたわね」「ふふふ」
- ●攻撃方法：商人なのでナシ
- ●アクション：ひれがひらひらと揺れる
- ●備考：金魚の商人

※

ぷよの消えパターン

▲商人特有パターンの金貨型。その場で回転しながら消えていく

LEVEL 2 六歌仙

ふふふ

FUFUFU【FUFU】 評価：D

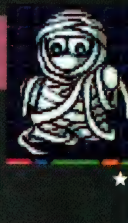
またもや水棲動物。六歌仙はこんなヤツばっかりだなぁ。“かわいいかわいい魚屋さん”っていう童謡があったけれど，ふふふは“ブキミなブキミな魚のお店屋さん”ってところかな。いっつも笑ってて，しかもそれが含み笑い。あんまり近づきたくないけど，そんなアヤしい印象とは反して，特殊な積みはないオーソドックスなぷよさばきで対戦してくれる。第2階層のオアシスのようなヤツだ。

▶本人は商売熱心らしいけど，ちょっとねえ……

◀3連鎖が2回組めれば，もはや勝ったも同然だ

秒数（秒）	0〜16	17〜32	33〜48	49〜64	65〜80	81〜96	平均
消したぷよ個数（個）	10.7	20.5	19.8	19.3	20.8	20.2	18.6
得点（PTS）	757.7	1745.8	1742.3	1828.6	2602.3	1987.9	1777.4
連鎖率（%）	8.7	33.3	22.2	35.5	35.7	14.7	25.0
同時消し率（%）	0.0	2.2	2.2	0.0	4.7	2.3	1.9
長連率（%）	24.0	23.4	19.1	28.6	44.4	40.9	30.1

勝利 ← 優勢 ← 平常 → 劣勢 → 敗北

●性別：男または女
●性格：一つのことにこだわる，でも忘れっぽい
●セリフ・言い回し：「〜だわさ！」「〜のよさ！」
●アクション：気合いをためる
●備考：男と女の両方がいる。怒ると目が青から赤に変わる

▲おどろいたままのぷよが落っこちていく落下型。そこはかとなくおかしい

LEVEL 2 六歌仙

マミー

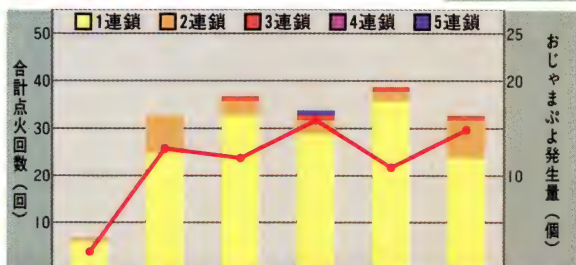
MUMMY【MUMY】 評価：C

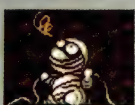
前作では，その性別が日本中の話題となったミイラ男……って男じゃん。いやいや，それは言葉のアヤで，我々の調査によると男と女，両方のマミーがいることが判明したのだ。はたして『ぷよ通』のマミーはどっちなのか。それはあいかわらず謎のままなのであった。終わり。右から2・6・1列目の順で，それぞれ10，8，8個積むのがマミー・フォーメーション。偶然の連鎖に注意すべし。

▶前作よりもたくましくなったみたいだけど，でもね

◀連鎖を作るのはかなり上手。ジャブ連打で応戦せよ

□1連鎖 □2連鎖 □3連鎖 □4連鎖 □5連鎖

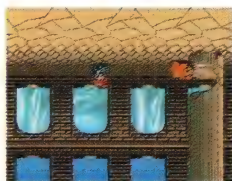
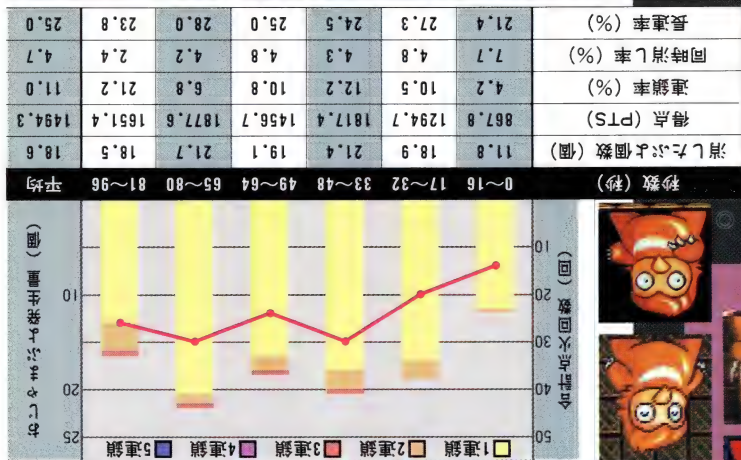
合計点火回数（回）　おじゃまぷよ発生量（個）

秒数（秒）	0〜16	17〜32	33〜48	49〜64	65〜80	81〜96	平均
消したぷよ個数（個）	3.2	18.0	19.2	20.2	18.9	20.0	16.6
得点（PTS）	329.8	1672.4	1446.3	1991.5	1321.1	1822.4	1430.6
連鎖率（%）	14.3	24.2	10.8	14.7	7.7	27.3	16.5
同時消し率（%）	0.0	7.5	2.3	9.3	4.7	4.7	4.8
長連率（%）	0.0	16.3	22.7	23.4	20.0	33.3	19.3

勝利 ← 優勢 ← 平常 → 劣勢 → 敗北

LEVEL 2 延長戦

アウルベア

OWLBEAR【OWL】

評価：C

OWL，アウル。フクロウのこと。BEAR，ベア。熊のこと。ということは，アウルベアはフクログマ。といってもその正体は，フクロウでも熊でもなく，魔導師が創ったしもべなんだけどね。命のつづくかぎり，まわりのものを破壊しまくるという，迷惑きわまりない豪快なヤツなのだ。その性格どおり，ぷよもとにかく消しまくる。落ちついて戦えば，楽勝できる相手だぞ。

- 性別：男
- 性格：攻撃的，自己中心的
- セリフ・言い回し：「おらおらおらぁぁぁ」「おれのつめでしねぇぇぇっ」「いてぇぇ！くそぉぉ」「おゆるしを！」
- 攻撃方法：つめ攻撃，相手の行動が読める（まぬけなヤツの頭の中を読むと自分もまぬけになってしまう）
- アクション：鋭いつめを振りまわす
- 備考：顔がふくろうで体が熊のモンスター（魔導師ラルバの手先）

▶塔の柱まで壊してしまうという困ったちゃん

◀大連鎖を組むもよし，連鎖攻めでいくもよし

秒数（秒）	0〜16	17〜32	33〜48	49〜64	65〜80	81〜96	平均
消したぷよ個数（個）	11.8	18.9	21.4	19.1	21.7	18.5	18.6
得点（PTS）	867.8	1294.7	1817.4	1456.7	1877.6	1651.4	1494.3
連鎖率（%）	4.2	10.5	12.2	10.8	6.8	21.2	11.0
同時消し率（%）	7.7	4.8	4.3	4.8	4.2	2.4	4.7
長連率（%）	21.4	27.3	24.5	25.0	28.0	23.8	25.0

勝利 ⇐ 優勢 ⇐ 平常 ⇒ 劣勢 ⇒ 敗北

WIN

LOSE

ぷよの消えパターン

▲はじけもしないで消えてしまう神隠し型。ちょっとコワイぞ

五人囃子

さそりまん

SASORIMAN【SCOP】

評価：C

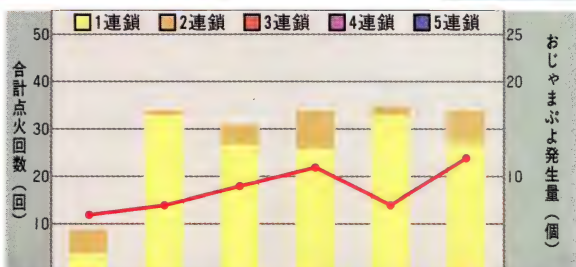
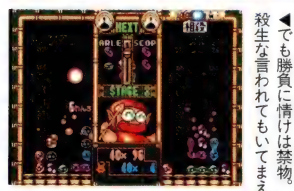
●性別：男
●性格：やけに腰の低い物言いで相手を油断させる。ニコニコしてても容赦なし。でもお人好し
●セリフ・言い回し：「やったるでぇ」「あきまへんわー」「ほな，いきまっせー」。なにわの商人風
●攻撃方法：ヤリで刺す

口調はなにわの商人だけど，じつは商人ではなく，お人好しなさそり人間だ(って書くとオドロオドロしい怪物みたい)。高く積みあげてしまうクセがあるので，タイミングを見はからって2連鎖同時消しをお見舞いしてやろう。なお，今回も『ぷよぷよ』の世界に大阪が存在するかどうかは確認できずじまい。それどころか広島弁まで登場しているとなると……。つぎは博多か？

▶あいかわらずの低姿勢。見習いたいものですなぁ

◀でも勝負に情けは禁物。殺生な言われてもいてまえ

凡例：1連鎖　2連鎖　3連鎖　4連鎖　5連鎖

合計点火回数（回）　おじゃまぷよ発生量（個）

秒数（秒）	0〜16	17〜32	33〜48	49〜64	65〜80	81〜96	平均
消したぷよ個数（個）	7.3	15.9	16.8	17.6	15.9	18.5	15.3
得点（PTS）	813.8	888.6	1146.5	1376.1	886.5	1489.4	1100.2
連鎖率（%）	55.6	2.9	12.9	23.5	5.7	20.6	20.2
同時消し率（%）	0.0	5.7	14.3	0.0	2.7	4.9	4.6
長連率（%）	29.4	18.9	17.5	16.7	15.8	23.3	20.3

ぷよの消えパターン

▲はじけたしずくがグルグルと回りながら広がっていく回転型

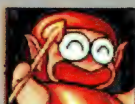
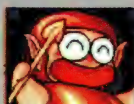
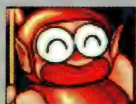
勝利 ← 優勢 ← 平常 → 劣勢 → 敗北

LEVEL 3 五人囃子

サムライモール

SAMURAI-MOLE【MOLE】

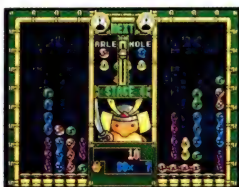
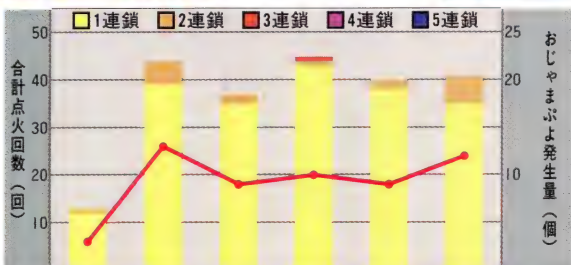
評価：B

ヨロイカブトも勇ましく，立派ないでたちのサムライ。でもその中身は……なんとモグラ。サムライ魂を胸に秘めた，立身出世を夢見る快男児なのだ……でもモグラ。音を主食としているらしく，静かなところだと空腹で倒れてしまうという，まさしく武士は食わねど高楊枝(意味がぜんぜんちがう)。積みかたもサムライらしく，邪心のないノーマルな戦法で攻めてくるいさぎよさ……でもモグラ。

●性別：男
●性格：サムライ魂を持つモグラ
●セリフ・言い回し：「もぐもぐぅ」「わりゃぁぁ」「おぬし，やるなぁ！」「たばかったなぁっ！」「む，むねんじゃ」「成敗いたす」「降参いたす」。武士言葉で話す
●攻撃方法：音を食べて呪文のジャマをする（音楽も食べる），剣で斬る
●アクション：剣を振りまわす
●備考：サムライの格好をしているモグラ

▶言葉づかいも武士言葉。どこで覚えたんだろう

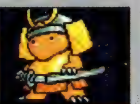
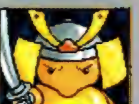
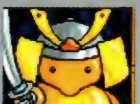
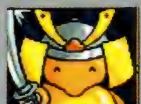
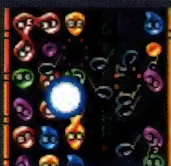
◀お侍さんは同時消しがお好み。ジャブ連打が有効だ

WIN ★

LOSE ※ ◎

秒数（秒）	0〜16	17〜32	33〜48	49〜64	65〜80	81〜96	平均
消したぷよ個数（個）	6.1	22.3	17.8	18.9	18.9	20.0	17.3
得点（PTS）	447.7	1578.6	1096.9	1259.9	1113.1	1463.4	1159.9
連鎖率（%）	7.7	11.4	5.4	4.4	5.0	14.6	8.1
同時消し率（%）	0.0	4.1	10.3	2.3	7.1	2.2	4.3
長連率（%）	35.7	27.5	11.6	20.0	13.3	23.4	21.9

勝利 ← 優勢 ← 平常 → 劣勢 → 敗北

ぷよの消えパターン

▲中央からバッサリと切り捨てるカスタム・パターン。一つ斬っては……

- ●性別：女
- ●生年月日：9月13日　●年齢：14歳
- ●身長：147cm　●体重：38kg
- ●スリーサイズ：77・57・79
- ●性格：普段ちょっとボーッとしている。歌が好き，でもオンチ。いつもマイペース
- ●セリフ・言い回し：「はらひれほろはれ」「うーげぇー」「はらひれはれほれぇ」。オペラ調で話す
- ●攻撃方法：歌声でダメージを与える
- ●アクション：ふわふわ飛んでいる
- ●備考：天使ではない

★ WIN

LOSE ※

ぷよの消えパターン

▲前作と同じく，ぷよの消えパターンは音符型。彼女にピッタリ（？）

LEVEL 3　五人囃子

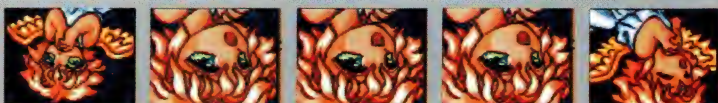
ハーピー

HARPY【HAPY】

評価：C

五人囃子のメインをはるのは，ぷよ界の歌姫（と本人は思ってる）ハーピー嬢。外見は天使みたいだけれど，その実体は強烈な歌声で相手を困らせるという，カワイイ顔とは裏腹にカンペン・プリーズなことをしてくる女の子だ。まあ本人は悪気があるわけじゃなさそうだし，大目に見ておきますか。左端列と右端列を一番上まで積みあげる，いわゆるハーピー積みは健在。やっぱりこれでなくちゃね。

▶練習の成果で，歌は上手になって……ない……

◀ハーピー積みには早期の攻撃が有効。速攻でいこう

秒数（秒）	0～16	17～32	33～48	49～64	65～80	81～96	平均
消したぷよ個数（個）	3.3	12.8	16.3	21.0	19.3	19.3	15.3
得点（PTS）	281.4	791.0	1197.9	2028.7	1448.0	1393.0	1190.0
連鎖率（%）	0.0	3.8	18.8	18.2	12.1	15.8	11.5
同時消し率（%）	14.3	3.4	0.0	14.6	10.3	4.5	7.9
長連率（%）	12.5	23.3	15.8	23.4	27.9	17.4	20.1

勝利 ← 優勢 ← 平常 → 劣勢 → 敗北

LEVEL 3　五人囃子

パララ

PARARA【PARA】　評価：D

正体不明の商人シリーズ第2弾。“パララ”という種族らしいけど，いったい彼は何者なのか。あまりにも無口，あまりにも陽気。その白く透きとおるような肌，その大きくて何者をも包み込んでしまうようなロ，そのつぶらで澄んだ瞳，そしてわきわき動く手。容姿は異彩をはなってるけれど，言動はぷよ界においてもっともマトモかもしれない。ぷよを回転できないのもチャーム・ポイント……？

- ●性別：男
- ●性格：陽気
- ●セリフ・言い回し：「へいらっしゃい！」「ぱららぁー」
- ●攻撃方法：商人なのでナシ
- ●アクション：手がわきわき動く
- ●備考：商人。色素がなくて白い。体が弱いらしい……（？）

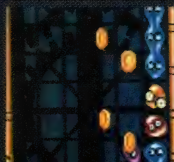
▶強烈な個性を持つ商人が多いなか，彼は良識派かも

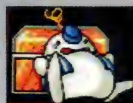
◀回転はできないけれど，それなりの攻撃をしてくる

WIN

LOSE

秒数（秒）	0～16	17～32	33～48	49～64	65～80	81～96	平均
消したぷよ個数（個）	7.8	19.6	18.1	21.1	19.4	22.1	18.0
得点（PTS）	520.2	1577.2	1306.6	2226.8	1721.3	2003.9	1559.3
連鎖率（%）	0.0	16.2	10.8	22.6	11.8	24.3	14.3
同時消し率（%）	0.0	4.7	0.0	6.7	9.5	2.1	3.8
長連率（%）	33.3	28.9	34.1	27.1	19.6	38.8	30.3

ぷよの消えパターン

▲商人のあかし，金貨型。コインになって回転しながら上へ吸い上げられる

勝利 ⬅ 優勢 ⬅ 平常 ➡ 劣勢 ➡ 敗北

●性別：男
●性格：いつも何か気に入らない。干渉されるのは嫌いなわりにさみしがり屋
●セリフ・言い回し：「おたんこなぁす」「ぼけなぁす！」「いうことなぁす」「〜なぁす！」
●攻撃方法：タイコをたたく
●アクション：飛び跳ねる，タイコをたたく

▲落下型。本人の飛び跳ねる姿に似てなくもないかもしれない

LEVEL 3　五人囃子

ナスグレイブ

NASU-GRAVE【NASU】　評価：C

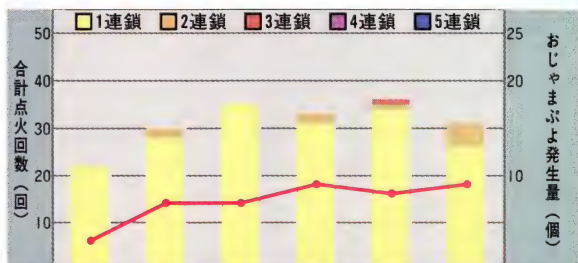
おっきなメガネをかけた，毎度おなじみナスのおばけ。いっつも飛び跳ねてぶつかってくるのは，1人でいるのがさびしいからかもしれない。でも迷惑。前作の練習ステージ2人目からずいぶん昇格したものの，はっきり言って実力はそのまま，進歩なしってところ。大連鎖でツブしちゃってもいいけど，ファイヤー(2連鎖) 連発で，こんがりと焼きナスにしてしまうのがツウってもんだ。

▶イキのいいナスっていうのも、ちょっと考えもの

◀ナスだけにボーナス・キャラ。点数を稼ごう

□1連鎖　□2連鎖　□3連鎖　□4連鎖　□5連鎖

合計点火回数（回）　50 40 30 20 10

おじゃまぷよ発生量（個）　25 20 10

秒数（秒）	0〜16	17〜32	33〜48	49〜64	65〜80	81〜96	平均
消したぷよ個数（個）	9.1	14.3	15.8	17.5	17.3	15.1	14.9
得点（PTS）	417.3	828.3	775.3	1160.5	1045.8	1090.8	886.3
連鎖率（%）	0.0	6.7	0.0	6.1	5.6	16.1	5.8
同時消し率（%）	0.0	6.3	8.6	8.1	5.1	0.0	4.7
長連率（%）	13.6	17.6	15.8	27.5	19.5	16.7	18.5

勝利 ⇦ 優勢 ⇦ 平常 ⇨ 劣勢 ⇨ 敗北

LEVEL 3　延長戦

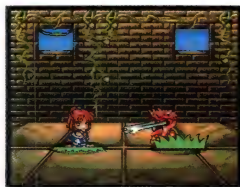
ゾンビ

ZOMBIE【ZOMB】

評価：B

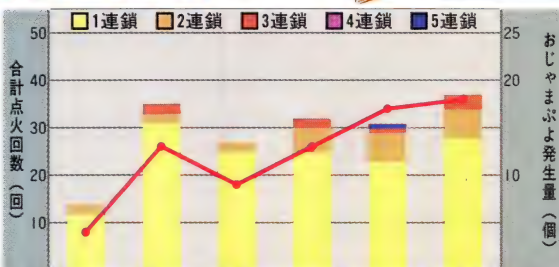
とにかく会うのが困難なゾンビくん。そのむずかしさは，ほとんど隠れキャラと言ってもいいほど。彼（彼女？）に会えれば，それはそれはラッキー。そんなあなたは宝クジを買ってみよう。あ，そうか，なかなか会いにきてくれないから腐っちゃったのか(ちがう)。かなり上まで連鎖を組んでいく，腐ってるくせになかなか度胸のあるヤツ。起爆される前に2連鎖で埋めちゃえ。

●性別：不明
●性格：負けず嫌い，けっこうしつこい。でもそのじつ，さびしんぼう
●セリフ・言い回し：「うげぇぇぇ」「しねぇぇぇ」「ないぞうがないぞおぉぉ」
●アクション：攻撃を受けるたびに体がバラバラになる
●備考：内臓（はらわた）を落とす

▶内臓を落とすなんて……なんて奇特なおかた

◀自滅することも多し。でも起爆されると大変なことに

WIN

LOSE

秒数（秒）	0〜16	17〜32	33〜48	49〜64	65〜80	81〜96	平均
消したぷよ個数（個）	6.7	19.4	15.4	18.5	20.2	22.7	17.2
得点（PTS）	491.0	1653.4	1147.7	1578.6	2153.1	2269.1	1548.8
連鎖率（%）	14.3	11.4	7.4	21.9	25.8	24.3	17.5
同時消し率（%）	0.0	7.3	9.7	4.9	11.6	4.1	6.3
長連率（%）	18.8	22.7	32.4	25.6	16.7	21.6	23.0

ぷよの消えパターン

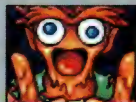
▲ミニゾンビと同じく噴水型。デロッとくずれるように消えていくのだ

勝利 ⇦ 優勢 ⇦ 平常 ⇨ 劣勢 ⇨ 敗北

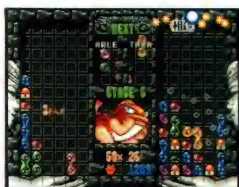
LEVEL 4 四天王

すけとうだら

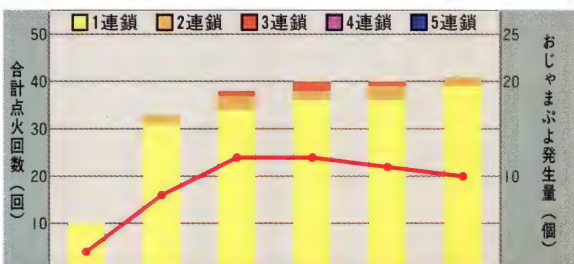
SUKETOUDARA【TARA】

評価：C

●性別：男
●身長：190cm
●体重：138kg（水圧で多少変化）
●好きなもの：踊り
●性格：踊りが大好き，踊りを見てもらうのも好き。踊りをジャマされるのは超嫌い
●セリフ・言い回し：「ふぃぃぃぃっしゅ！」「ぎょぎょぎょっ！」
●アクション：踊る

踊りが好きな半魚人。前回はゴーゴーだけだったのが，ブレイクダンスやムーンウォークまで修得しているぞ。血のにじむような特訓を積んだんだろう，体に似合わず……。が，特訓は積んでもぷよは積んでなかったようで，腕前はまったく進歩なし。フィールドにぷよが30個未満だと高速で落としていき，30個以上になると普通に消しはじめる。前回は24個だったのに……もしかしてバカ？

▶より情熱的になったダンス。足にも磨きがかかる

◀左下から詰めるように置いていく。3連鎖で十分

WIN

LOSE

秒数（秒）	0～16	17～32	33～48	49～64	65～80	81～96	平均
消したぷよ個数（個）	4.2	15.7	21.4	20.1	20.0	20.0	16.9
得点（PTS）	355.2	986.9	1522.8	1474.2	1429.5	1239.2	1168.0
連鎖率（%）	0.0	6.1	8.1	10.0	10.0	4.9	6.5
同時消し率（%）	0.0	5.7	14.0	2.2	2.2	6.8	5.2
長連率（%）	20.0	18.9	26.5	17.0	23.9	19.1	20.9

ぷよの消えパターン

▲もともとはタラ科の深海魚の出身なので，当然のごとく水泡型

勝利 ← 優勢 ← 平常 → 劣勢 → 敗北

LEVEL 4　四天王

まもの

MAMONO【DEMN】　評価：B

●性別：男
●性格：自尊心が強い。傷つきやすい（泣く）
●セリフ・言い回し：「ごべぇぇぇ」「はべぇぇぇ！」「ぐべぇぇぇ」「しねぇぇぇっ！」「ううっ」「はあー」「ばべぇぇぇ！」「ふぅぅぅむ」。人語はあまり話さない
●攻撃方法：鋭いつめを使った攻撃（回復，攻撃力アップなども行なう）
●アクション：長い腕を振りまわす
●備考：イリュージョン・モンスターの中では最強

その凶悪な外見には似つかわしくないほどナイーブな心を持つ魔物，それがまものだ。魔物の名前がまものなんて，飼い犬にイヌと名づけるようなもんだけど，そうなってるんだからしかたがない。左から1・2・4・5・6列目にぷよを5個ずつ積みあげる戦略を使ってくる。フィーリング連鎖狙いミエミエだけど，ツボにハマると強力な攻撃になるから，早めに2〜3連鎖で埋めてしまおう。

▶すぐに泣いてしまう。本当はいいヤツなのかも

◀高速で積み終えた瞬間に4連鎖，がベストだ

秒数（秒）	0〜16	17〜32	33〜48	49〜64	65〜80	81〜96	平均
消したぷよ個数（個）	3.1	17.8	20.5	20.8	20.0	23.0	17.5
得点（PTS）	325.5	1216.7	1751.1	1435.9	1486.7	1658.8	1312.5
連鎖率（%）	0.0	8.6	13.2	7.1	15.8	15.2	10.0
同時消し率（%）	0.0	7.9	6.7	4.3	4.5	0.0	3.9
長連率（%）	42.9	26.8	22.9	22.4	21.7	26.4	27.2

ぷよの消えパターン

▲4個の小さな星が四方に飛び散る星型。やっぱりいいヤツなのかも

勝利 ⬅ 優勢 ⬅ 平常 ➡ 劣勢 ➡ 敗北

- 性別：女
- 生年月日：10月31日　●年齢：13歳
- 身長：155cm　●体重：45kg
- スリーサイズ：78・58・81
- 性格：プライドが高い，自分に正直，ちょっとおせっかい
- セリフ・言い回し：「オイッス」「いててだよー」「メテオッ！」「もーだめだめ」「ボーナ，スワビック」(巨大化)「テレポート」(逃げる)。いかりや長介風口調
- 攻撃方法：魔法（「メテオ」）
- 備考：ほうきを持っている

LEVEL 4　四天王

ウィッチ

WITCH【WICH】

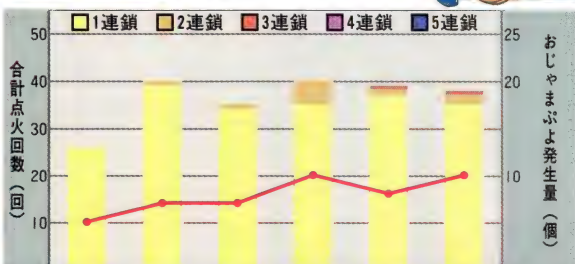
評価：A

でましたわがままお嬢様。由緒正しい魔女家の生まれという彼女，以前にも増してお嬢様ぶりが発揮されてきたみたい。その性格のなせるわざか，かなり仕掛けを組んでイッキに消すという，いやらしい戦法で向かってくる。四天王の中では彼女だけが普通に積むぶん，その強さはハンパじゃない。彼女に謁見するのは，"ウィッチ様"とお慕いしている，ファン（しもべ）の人だけにしておこう。

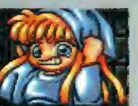
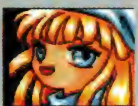
▶人気，実力を兼ね備えた正統派アイドル（？）

◀最強説も流れている。3連鎖以上を仕掛けていこう

ぷよの消えパターン

▲前作と同じ，星型の消えパターン。メテオの魔法を使っているのか？

秒数（秒）	0〜16	17〜32	33〜48	49〜64	65〜80	81〜96	平均
消したぷよ個数（個）	11.6	17.7	15.7	19.1	17.6	18.4	16.7
得点（PTS）	619.8	939.2	861.2	1291.7	1015.4	1301.8	1004.9
連鎖率（%）	0.0	2.5	2.9	12.5	5.1	7.9	5.2
同時消し率（%）	3.8	0.0	2.8	4.5	2.4	4.8	3.1
長連率（%）	25.9	16.7	24.3	13.0	9.3	13.6	17.1

勝利 ⇦ 優勢 ⇦ 平常 ⇨ 劣勢 ⇨ 敗北

- ●性別：不明
- ●性格：陽気で元気，ちょっとのん気
- ●セリフ・言い回し：「いらっしゃりーのぉ」「ありがたぁーなぁ」。フランス語なまり（？）が入っている
- ●攻撃方法：商人なのでナシ
- ●アクション：手がうにうに動く
- ●備考：パキスタン生まれのフランス人の精神を持つ動物商人

LEVEL 4 四天王

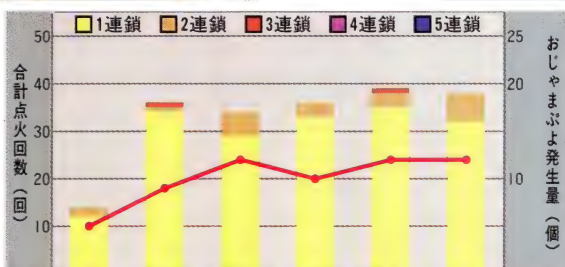
パキスタ

PAKISTA【PAKI】

評価：B

正体不明の商人シリーズ第3弾。ダイコンのおばけみたいだけど，どうやら動物のようだし，パキスタン生まれだからパキスタだという説もあるけど，しゃべる言葉はフランス語なまりだし。でも商売には熱心で，伝説のウラノススタッフまであるという豊富な品ぞろえでご来店をお待ちしてます。開始直後に右から2・3・1列目の順で各8，6，8個のぷよを積む。この陣形はその後もくずさないぞ。

▶アヤシげだけど、商人としては一流のようだ

◀かなりしぶとい相手。積み込み直後の3連鎖が有効

秒数（秒）	0～16	17～32	33～48	49～64	65～80	81～96	平均
消したぷよ個数（個）	7.0	17.0	18.6	18.3	20.3	20.7	17.0
得点（PTS）	625.8	1094.8	1501.0	1251.9	1540.6	1557.7	1262.0
連鎖率（%）	14.3	5.6	14.7	8.3	10.3	15.8	11.5
同時消し率（%）	0.0	5.1	10.0	10.3	4.5	4.5	5.7
長連率（%）	31.3	14.6	20.5	23.3	30.4	30.4	25.1

ぷよの消えパターン

▲最後の商人も金貨型。その場で回転して消える。ふふふと同じパターン

勝利 ⬅ 優勢 ⬅ 平常 ➡ 劣勢 ➡ 敗北

LEVEL 4　延長戦

ドラゴン

DRAGON【DGON】　評価：C

個性的なキャラクターが多い『ぷよ通』の中で，とっても普通な印象を受けるのがドラゴン。なんだか安心してしまうくらい，普通のドラゴンなのだ。おかげで影がうすいうすい。そのせいか，はたまたなかなか会えない場所にいるせいか，こんなキャラ知らなーい，なんていう人もいるとか。カワイイんだけどねぇ。ぷよの積みかたは，とくに特徴がない……あ，やっぱり普通すぎて影がうすい。

●性別：男
●性格：シリアス
●セリフ・言い回し：「がぉぉぉぉぉぉ」「うがぅぅん」「ごおおおおおお！」（火をはく）「うぐっ」
●攻撃方法：炎をはく，つめ，しっぽで攻撃
●アクション：しっぽを振る
●備考：黄色の西洋ドラゴン

▶アルルも魔法でドラゴンになれる。右が本物

◀組ぷよを縦に置くのが唯一の特徴。速攻でOK

秒数（秒）	0～16	17～32	33～48	49～64	65～80	81～96	平均
消したぷよ個数（個）	8.7	20.2	19.2	18.7	20.3	20.1	17.9
得点（PTS）	759.1	1710.5	1552.4	1570.0	1638.2	1716.1	1491.1
連鎖率（%）	12.5	13.2	17.9	21.2	19.4	13.9	16.4
同時消し率（%）	10.5	7.1	2.3	2.4	4.5	4.7	5.3
長連率（%）	9.5	42.2	31.8	38.1	34.8	33.3	31.6

勝利 ← 優勢 ← 平常 → 劣勢 → 敗北

ぷよの消えパターン

▲はじけたあとにクルクルまわる回転型。カッコ良さは最高だ

- ●性別：男
- ●生年月日：2月24日
- ●身長：192cm　●体重：100kg
- ●好きなもの：ルルー
- ●性格：気は優しくて力持ち，ちょっと頭弱い。ルルーには忠誠的
- ●セリフ・言い回し：「ぬおおおおっ！」「ぐおおおおっ！」「いちげきっ!?」。叫び系
- ●攻撃方法：巨大な斧を振りまわす
- ●アクション：斧を振りまわす

★

WIN

LOSE

※

ぷよの消えパターン

▲なぜかカーバンクル型の消えパターン。心の友なんだろうか

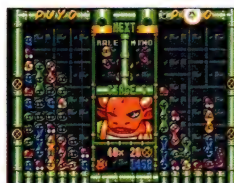
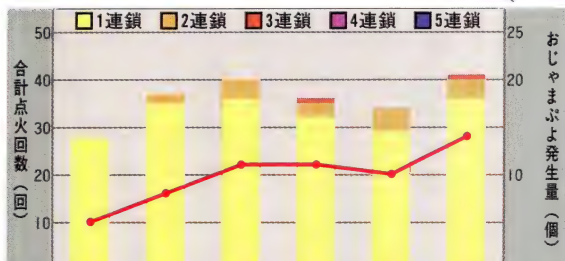
LEVEL 5　噂の二人

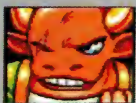
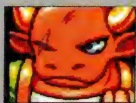
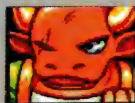
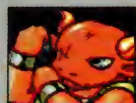
ミノタウロス

MINOTAUR【MINO】

評価：S

ルルーに忠誠を誓う半人獣というよりも，ルルーの使いっぱしりの牛として定着してしまったカワイそうな彼。みんなにバカにされても一途にルルーを想いつづける，いまどきめずらしい男気の持ち主なのに，バカにされてしまうのはなぜだろう。体育会系で突っ走ることが多いからかなぁ。あ，大連鎖を組むことが多いのも原因の一つだったりして。牛のくせに（ほらバカにしてる）。

▶ルルーにも知られていない秘密が，今明らかに……

◀はっきり言って強い。3～4連鎖＋αが必要だ

秒数（秒）	0～16	17～32	33～48	49～64	65～80	81～96	平均
消したぷよ個数（個）	11.7	17.2	20.1	18.9	17.0	22.9	18.0
得点（PTS）	659.9	1052.0	1426.3	1435.3	1206.4	1784.4	1260.7
連鎖率（%）	0.0	5.4	10.0	11.1	14.7	12.2	8.9
同時消し率（%）	3.7	7.7	9.1	9.8	5.1	6.0	6.9
長連率（%）	17.9	7.1	12.5	15.6	14.6	24.5	15.4

勝利 ⇦ 優勢 ⇦ 平常 ⇨ 劣勢 ⇨ 敗北

- ●性別：女
- ●生年月日：8月2日　●年齢：16歳
- ●身長：162cm　●体重：？
- ●スリーサイズ：79・60・？
- ●性格：負けん気が強い。あまりこだわらない，サッパリしたところもあり。女々しいのは嫌い
- ●セリフ・言い回し：「がおっ」「ほえほえほえぇぇ」「はずれっ」。自分のことは“あたし”と言う。相手のことはたいがい“おまえ”と言う
- ●攻撃方法：つめでひっかく，ファイヤーブレス，グレートファイヤー
- ●アクション：ブレスをはく前に息を吸い込む
- ●備考：ドラゴンの翼としっぽと角の生えた少女

LEVEL 5　噂の二人

ドラコケンタウロス

DORACO-CENTAUR【DRAC】

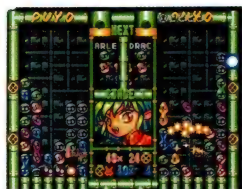
評価：B

出世頭のドラコさん。前作では，その弱さをいかんなく発揮していた彼女も，なんとベスト6の仲間入りをはたしたのだ。それもこれも，世間の人気と水谷優子（PCエンジン版のドラコを担当した声優）のおかげかな（笑）。出世したぶん実力もアップ。というか，積みかた自体はあまり変わってないんだけどね。それどころかよく見ると，ナスと同じ積みかたをしているのだ。……ナスレベル……。

▶美少女コンテストにこだわるドラコ。自信満々だ

◀おじゃまぷよに負けずに3連鎖をくり返そう

※

秒数（秒）	0〜16	17〜32	33〜48	49〜64	65〜80	81〜96	平均
消したぷよ個数（個）	9.8	20.7	17.1	21.2	18.8	22.1	18.3
得点（PTS）	631.9	1189.9	1174.2	1410.2	1060.6	1199.2	1111.0
連鎖率（%）	9.5	6.8	14.3	9.5	2.5	2.0	7.4
同時消し率（%）	4.3	4.3	2.5	2.1	9.5	3.9	4.4
長連率（%）	8.3	18.4	12.2	30.6	8.7	13.2	15.2

ぷよの消えパターン

▲光が飛び散る花火型。優遇されてるなぁ。それもそのハズ……

勝利 ← 優勢 ← 平常 → 劣勢 → 敗北

●性別：男
●性格：誇り高きぞう。けっこう強い，おだてに弱い
●セリフ・言い回し：「まおうだぞぅ」「いたいぞぉ」「～だぞぅ」
●攻撃方法：激怒パンチ
●備考：額にはビンディをつけている

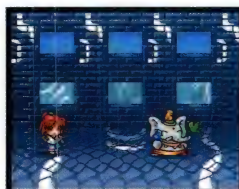
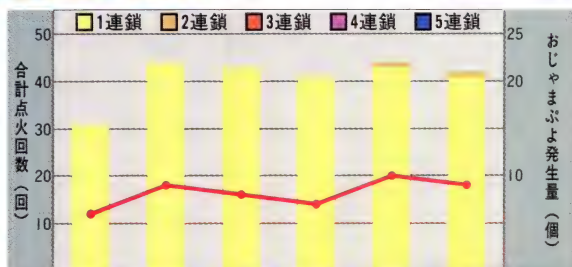
LEVEL 5 延長戦

ぞう大魔王

ZOH-DAIMAOH【ZOH】

評価：A

その怒りは大地を揺るがし，ぷよのフィールドまでも震わすという怪力ぞうさん。でも普段は，小動物といっしょに団らんのひとときを楽しむという穏和なぞうさん。いつもおとなしいぶん，怒るとコワイってところかな。大魔王という名前とはうらはらに，とにかくぷよを消していく小手先型。ただし窒息まぎわになると怒りだして，ものすごい復活能力を見せるから要注意のぞうさんだ。

▶小鳥とたわむれるぞうさん。絵になるねぇ

◀フィールドが揺れるのは健在。でもあまり強くない

秒数（秒）	0～16	17～32	33～48	49～64	65～80	81～96	平均
消したぷよ個数（個）	13.8	20.7	19.5	17.8	21.4	20.0	18.9
得点（PTS）	798.8	1177.1	1051.0	924.3	1289.8	1147.1	1064.9
連鎖率（%）	0.0	0.0	0.0	0.0	2.3	2.4	0.8
同時消し率（%）	10.0	11.4	9.3	2.4	11.1	11.6	9.3
長連率（%）	15.2	20.4	14.9	16.7	18.0	12.5	16.3

ぷよの消えパターン

▲ポテポテと落っこちていく落下型だ。震動に耐えきれなかったのか？

勝利 ⬅ 優勢 ⬅ 平常 ➡ 劣勢 ➡ 敗北

LEVEL 6 例の三人

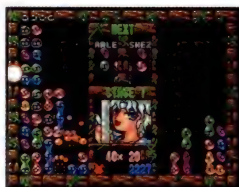
シェゾ・ウィグィィ

SCHEZO・WEGEY【SHEZ】

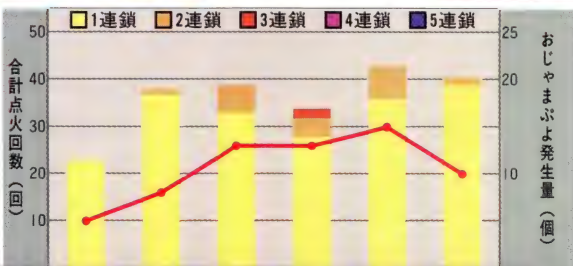
評価：A

あいかわらず，アルルの力を吸収してぷよ地獄の王者になるという野望を追いかけているヘンタイ魔導師——ああっ，本当は“闇の魔導師”なのに，いつのまにか“ヘンタイ”のほうがしっくりくるようになっているっ。本人はそんなつもりは全然ないみたいなのに……って，そうでもないか。名前が読みにくいという弱点がバクロされたいま，シェゾの将来やいかに!?（答え：やっぱりヘンタイ）

●性別：男
●生年月日：3月16日
●身長：184cm　●体重：71kg
●性格：変態。努力は嫌い。誰よりも優れた魔導師になりたいという野望を持つ
●セリフ・言い回し：「アレイアード」「アレイアード・スペシャル」「お前が欲しい」
●攻撃方法：「アレイアード」（古代魔法），闇の剣

▶すでにアルルには相手にされてない。カラ回り状態

◀さすがは御三家、実力はある。3連鎖の連発が必要

WIN

LOSE

秒数（秒）	0〜16	17〜32	33〜48	49〜64	65〜80	81〜96	平均
消したぷよ個数（個）	10.6	18.0	21.3	18.6	22.9	20.0	18.6
得点（PTS）	664.9	1079.8	1630.4	1658.8	1845.1	1245.7	1354.1
連鎖率（%）	0.0	2.6	15.4	17.6	16.3	4.9	9.5
同時消し率（%）	4.3	5.1	2.1	4.9	10.6	11.6	6.4
長連率（%）	33.3	31.7	24.5	23.3	30.8	12.5	26.0

ぷよの消えパターン

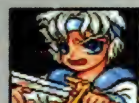
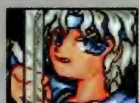
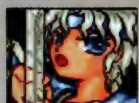
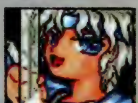
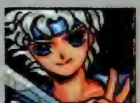
▲はじけて回る回転型。魔導師というカンジの凝った消えパターンだ

勝利 ← 優勢 ← 平常 → 劣勢 → 敗北

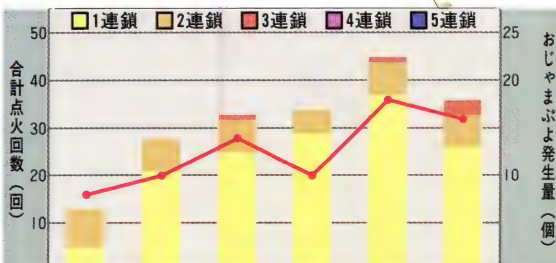
LEVEL 6 例の三人

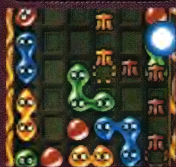
ルルー

RULUE【RULU】 評価：S

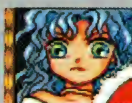
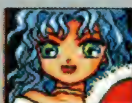
アルルのことを恋のライバルだと勝手に決めつけ，ことあるごとに勝負をいどんでくる，高飛車で色っぽいおねーちゃん。もともとは格闘マスターなんだけど，ゲームが『ぷよ通』ということで，しかたなくぷよで対戦をしているそうな。ホント，格闘ゲームだったらよかったんだけどねぇ。でも恋する女は強いのだ。ぷよのウデも超一流，サタンに会わせたくない一心で立ち向かってくるぞ。

●性別：女
●生年月日：2月24日 ●年齢：18歳
●身長：168cm ●体重：56kg
●スリーサイズ：90・61・87
●好きなもの：サタンさま
●性格：わがままで高飛車な性格ではあるが，一途な恋に燃える純情な面もある。サタンさまにラブラブ，でもあまり相手にしてもらえない
●セリフ・言い回し：「サタンさまは渡さない！」。タカビーなお嬢様風のしゃべり
●攻撃方法：「破岩拳」「女王乱舞」などの格闘術を使う

▶格闘術では当然のこと，ぷよでも女王になれる？

◀落下速度がクセモノ。これを克服すれば勝利は近い

秒数（秒）	0～16	17～32	33～48	49～64	65～80	81～96	平均
消したぷよ個数（個）	8.7	15.8	18.4	17.4	24.5	21.1	17.7
得点（PTS）	1066.8	1305.9	1732.3	1260.0	2214.0	2029.2	1601.4
連鎖率（%）	61.5	25.0	24.2	14.7	17.8	27.8	28.5
同時消し率（%）	0.0	8.6	0.0	2.6	1.9	0.0	2.2
長連率（%）	14.3	13.2	31.0	25.0	29.1	22.4	22.5

ぷよの消えパターン

▲消えたぷよと同じ色の「ホホホ」が浮かぶカスタム・パターン。高笑い

勝利 ← 優勢 ← 平常 → 劣勢 → 敗北

LEVEL 6　例の三人

サタンさま

SATAN【SATN】　評価：A

ぷよ地獄の総元締め。今回は塔のボスでもある。で，この塔だけど，どうやら古代文明の遺跡らしい。ロケットだのAV機器だのは最初から装備されていて，サタンがいろいろと手を加えたみたいだ。つまり，やっぱり今回のぷよ地獄もサタンの趣味だったわけ。かさねがさね迷惑なヤツ。右端列と左端列に6個ずつ積むのがポリシーだけど，そんなことは関係ない。最大の敵は組ぷよの落下速度だ!!

●性別：男
●生年月日：？　●年齢：10万25歳
●身長：？　●体重：？
●スリーサイズ：？
●好きなもの：カーバンクル
●性格：カーバンクル至上主義。気に入ったものは手に入れないと気がすまないタチ，そのわりにのん気
●セリフ・言い回し：「星空のハネムーンだ」
●備考：お妃様探し中，じつは魔導学校の校長。アルルに求婚するが，すぐにフラれる

▶もともとないけど，ますますなくなる王者の威厳

◀4連鎖できれば楽勝かな。自滅することも多いし

WIN ★

LOSE ※

秒数（秒）	0～16	17～32	33～48	49～64	65～80	81～96	平均
消したぷよ個数（個）	8.8	14.6	20.1	24.7	23.1	24.1	19.2
得点（PTS）	1114.8	1484.4	1724.0	1722.0	1720.0	1448.0	1535.5
連鎖率（%）	83.3	59.1	29.4	11.1	17.1	6.1	34.4
同時消し率（%）	0.0	0.0	4.5	14.0	6.1	11.8	6.1
長連率（%）	0.0	11.4	19.6	26.3	30.8	19.3	17.9

勝利 ← 優勢 ← 平常 → 劣勢 → 敗北

ぷよの消えパターン

▲当然カーバンクル型。アルルがルルーにうらまれる元凶がカーくんだ

LEVEL 1 延長戦　LEVEL 6 最終戦

マスクド???

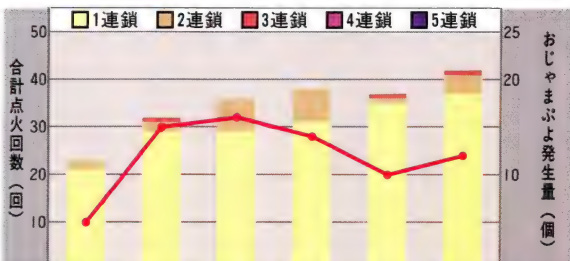
MASKED ??? 【MASK】

評価：A

すべてが謎に包まれた『ぷよ通』最大にして最後の謎――と思っているのは本人だけ。マスクをしただけだから，その正体はバレバレなのだ。でもここでは本人の気持ちを尊重して，あえて伏せておきましょう。彼に会うには，第1階層で延長戦にもつれ込むか，途中で一度も負けずに（ノー・コンティニューで），ルルーを倒した時点で18万EXP以上を獲得すること。攻略法は……3連鎖でOKだ。

◀マスクをつけて登場しても，アルルはお見通し

▶連鎖を狙うように見せかけて，ポロポロとおじゃまぷよを降らせてくる

LEVEL1　登場時

秒数（秒）	0〜16	17〜32	33〜48	49〜64	65〜80	81〜96	平均
消したぷよ個数（個）	10.3	19.4	21.1	20.9	18.4	21.0	18.5
得点（PTS）	698.0	1849.4	2005.3	1797.1	1274.2	1534.5	1526.4
連鎖率（%）	8.7	14.7	19.4	18.4	5.4	11.9	13.1
同時消し率（%）	0.0	7.1	4.3	6.7	5.0	6.4	4.9
長連率（%）	12.0	31.1	24.5	27.1	31.0	20.0	24.3

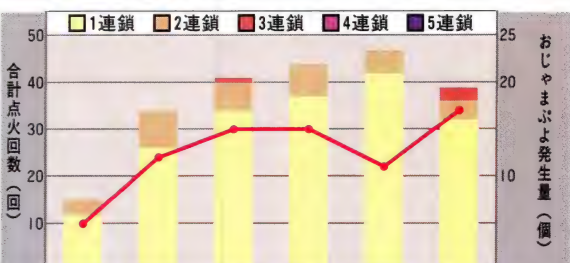
敗北

WIN ? LOSE

▲LEVEL6で勝てば，その正体が明らかになるのだ……

LEVEL6　登場時

1連鎖　2連鎖　3連鎖　4連鎖　5連鎖

合計点火回数（回）　おじゃまぷよ発生量（個）

秒数（秒）	0〜16	17〜32	33〜48	49〜64	65〜80	81〜96	平均
消したぷよ個数（個）	8.4	18.4	22.8	24.1	22.0	23.6	19.9
得点（PTS）	709.6	1511.0	1812.0	1838.0	1380.0	2112.0	1560.4
連鎖率（%）	20.0	23.5	17.1	15.9	10.6	17.9	17.5
同時消し率（%）	0.0	0.0	4.0	0.0	0.0	8.0	2.0
長連率（%）	15.0	31.0	21.2	25.0	19.2	25.9	22.9

ぷよの消えパターン

▲なぜかカーバンクル型。ということは，もしかして……。いや，ナイショ

エンディング・ギャラリー

各モードの最後の敵を倒すと，エンディングになる。ノーマル・モードは全機種ともほとんど同じだけど，その他のモードにはオリジナルのデモが用意されているぞ。ここで紹介している以外には，スーファミ版リミックスのやさしいぷよぷよ「はじめて」「なれた」と，PCエンジン版アレンジ・モードに2種類のエンディングがある。

共通部分

エンディング・デモが終わると，スタッフロールが流れ(ない機種もある)，そのあとにプレイ・レコードが表示される。各データの意味を説明しよう。

●USED TIME……各ステージにかかった時間（秒)。勝ち試合のみ表示

●GET POINT……各ステージで獲得した点数(PTS)。勝ち試合のみ表示

▲規定EXPに足りないとバッドエンド。これがでたら，もうコンティニューできない

●TOTAL STAGE……クリアした合計ステージ数

●TOTAL TIME……試合にかかった総合計時間(秒)。デモ中やキャラ選択場面の時間は含まれない

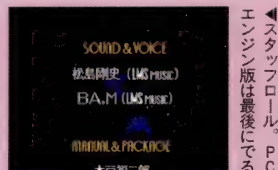
●TOTAL CONTINUE……合計コンティニュー回数

●MAX RENSA……最大連鎖数

●AVERAGE PUYO SCORE……ぷよ1個あたりの点数。全獲得点数(負け試合含む，タイムボーナスは含まず)を，消したぷよ個数（おじゃまぷよはのぞく）で割る。小数点以下切り捨て

●RULE……ルール変化の有無

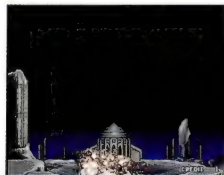
●FINISHED ENEMY……最後に戦った敵キャラ名

上記のもの以外に，延長戦でも規定EXPを越えられなかったときに，バッドエンドのグラフィックが表示されるぞ。

◀スタッフロール。PCエンジン版は最後にでる

▶各ステージでの時間と得点が順番に表示される

◀最後に全体をとおしたデータがでて終了

ノーマル(AC版)

全機種をとおして共通のノーマル・モード・エンディング。後半3枚の写真は，サターン版，スーファミ版，リミックスにのみ追加されている部分だ。

▲アルルとサタンのいる塔の最上階から煙がでてきて……

▲ロケットのように夜空へ飛び上がる。どんどん上空へ

▲赤い月に激突して大爆発！　花火のように光が舞い散る

▲アルルはパラシュートで降りてくるが，サタンは飛べずに急落下

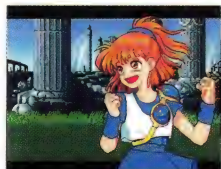
▲アクビをして眠るカーバンクル。このあとスタッフロールが

▲ここからが追加部分。のびているサタンの近くには……

▲なにやら封印されていたかのようなマスクが置かれている

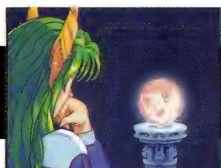
▲最後に，意味シンな文章が流れてエンディングは終了する

SS れんしゅう

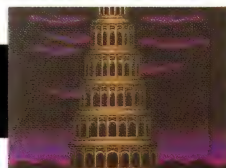
サターン版は，エンディングのメッセージもすべて音声で出力される。れんしゅうモードのスタッフロールでは「灼熱のファイヤーダンス」が流れるぞ。

▲前作と同じポーズのアルル

▲「ん〜〜〜〜」

▲「やった！やった！やったー！」

▲花を背負って感動にひたる

▲水晶玉でアルルを見るサタン

▲「フフッ笑わせてくれるわ……」

▲不敵に笑うサタン「ハハハッ」

▲「〜ックショーイ」とくしゃみ

SS 通モード

長丁場の通モードをクリアしないと見れないデモ。ぜひ自分の力で，このデモを見てほしい。スタッフロールのBGMは「ずっと／そばに／いるよ」。

▲思わずガッツポーズ

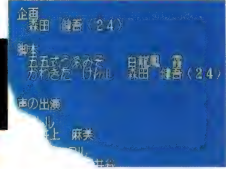
▲アルルのまわりに敵キャラが…

▲それをいっぺんに振り払う

▲思いにふけっていると

▲カーくんが肩に駆けのぼる

▲「お家に帰ってなにか食べよう」

▲歩いていくアルルとカーくん

▲青空のカットでスタッフロール

SFC やさしいぷよぷよ

スーファミ版のやさしいぷよぷよでも，オリジナルのエンディングが流れる。ちゃんとノーマル・モードにつながるような内容になっているのだ。

▲クリアして喜んでいるアルル

▲塔内からサタンが偵察していた

▲響きわたるサタンの声

▲アルルがあたりを見まわすと

▲倒した敵が塔に駆け込んでいく

▲塔へくるように挑発するサタン

▲でもアルルは帰ってしまう

▲置いてけぼりのサタンは号泣

自己鍛錬の場「とこぷよ」

「とことんぷよぷよ」は，対戦形式ではない，純粋な1人用のゲームモード。ゲーム・オーバーにならないかぎり永遠に出現しつづける組ぷよを，とにかく消していくという，自己の記録に挑戦するモードなのだ。このモードが収録されているのは，PC-9821版，スーファミ版，リミックスの3機種。対戦じゃないからつまらない，と思う人もいるかもしれない。たしかに対戦くらべると，地味だし，変化がないし，目的もない。しかし，対戦での技術をみがくには絶好の修練場なのだ。プレイすればするほど上昇していくぷよの落下速度が，キミを鍛えてくれるぞ。

とこぷよでの特殊得点

①全消しボーナス

とこぷよでは，全消しボーナスがほかのモードとちがう計算方式になっている。具体的には，右記のとおり，前作とほとんど同じ。以前から遊んでいるぷよらーにはおなじみの計算式だ。

とこぷよでの全消しボーナス点	
●PC-9821版	8,000+500×(レベル数−1)PTS
●SFC, SFC-R版	8,000+500×(レベル数)PTS

②アイテムボーナス

つぎのページでくわしく説明するけれど，とこぷよには，カーバンクルとびっぐぷよという，2種類のアイテムが登場する。これらを使用したり，使わずにキャンセルすると，それだけでボーナス点がもらえるのだ。右の表がその詳細。どちらも，キャンセルした場合のボーナスが大きく設定されているので，ピンチでないときはムリに使わずにキャンセルするのがオトクだ。

▶ピンチを救ってくれるうえに，得点までもらえる。なんて親切な

アイテム	ボーナス	得点
カーバンクル	落下ボーナス	・1ブロック高速落下させる=1PTS ・接着させる =1PTS
カーバンクル	色替えボーナス	0PTS
カーバンクル	キャンセルボーナス	10,000PTS
びっぐぷよ	落下ボーナス	・1ブロック高速落下させる=1PTS ・接着させる =1PTS
びっぐぷよ	消去ボーナス	(押しつぶしたぷよの個数)×10×(レベル数)PTS ※PC-9821版ではレベル数が掛けられない
びっぐぷよ	キャンセルボーナス	●PC-9821版 ●SFC, SFC-R版 10,000PTS／12,000PTS

アイテム&おじゃまぷよのON・OFF

オプション画面で，アイテム出現のON・OFFが選択できる。スーファミ版&リミックスでは，おじゃまぷよのON・OFFも可能だ。PC-9821版にはおじゃまぷよが出現しないので，この機能はない。右にオプション設定による出現有無をまとめているぞ。

PC-9821版	
アイテム ON	ON
アイテム OFF	OFF

SFC版・SFC-R版	おじゃまぷよ ON	おじゃまぷよ OFF
アイテム ON	ACTION	NORMAL
アイテム OFF	WILD	TRAINING

第5章

【とことんぷよぷよ】

いくぜ10億点！

おたすけアイテムは今回も2種類

危機的状況をヘルプしてくれる，心強いおたすけアイテムが，カーバンクルとびっぐぷよだ。前作のとこぷよと同じはたらきをしてくれるぞ。

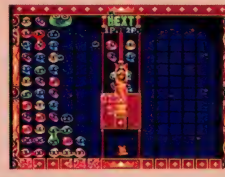
両者は，組ぷよの代わりに落ちてきて，積んであるぷよの上に落とすと効果を発揮する。一番下の床に落とすと，キャンセルされてボーナス点が入るようになっているのだ。

カーバンクル

いつもはフラフラしているカーくんも，たのもしいアイテムとして登場する。彼をぷよの上に置くと，積んであるぷよの上を気ままに歩きはじめる。カーくんが通ったぷよは全部，最初に降りたぷよと同じ色（おじゃまぷよの場合は赤ぷよ）に変わるのだ。一番下まで歩くと定位置（画面中央）に帰宅する。で，色を変えたぷよがすべてつながって，大長連になるという寸法だ。

◀うまく歩いてくれればかなりのぷよが消える

びっぐぷよ

もう1人(?)のおたすけアイテムが，ぷよの親分びっぐぷよ。縦2キャラ，横2キャラ分の巨大サイズで，ぷよの上にのると，そこから下にある横2列分のぷよ（おじゃまぷよも含む）を，一番下の床まで押しつぶしてくれるのだ。縦に高い列がある場合は，彼を利用するといいだろう。カーバンクルとちがって，押しつぶしても点数が入るのが魅力かな。

◀一番高くなっている列にのっけるのが効果的

開始レベルとアイテムの出現法則

とこぷよでは，開始時のレベルをLEVEL 1，3，5の3種類から選べる。スタートボーナス点や，アイテムの登場種類がこれによって決定されるので，くわしくは下の表で確認してほしい。

さて，アイテムの出現法則だが，まずアイテムには救済と通常という2種類のタイプがある。通常とは，一定数の組ぷよを落とせば出現する，定期的なアイテム。出現法則は右表のとおりだ。

救済とは，ピンチの場合に登場する，イレギュラーなアイテムだ。おじゃまぷよOFFなら，画面にぷよが54個以上あるか，10段目以上に積み上がった列が2列以上あると出現（PC-9821版も同様）。おじゃまぷよONなら，ぷよが54個以上，または10段目以上に積み上がった列が3列以上あると出現するぞ。

出現回数は開始レベルで決まっていて，レベルが4の倍数＋1になるたびに1回補給される。奇数回目にカーくん，びっぐぷよのどちらがでるかはランダムだけれど，つぎの回は前回とちがうアイテムが登場するようになっている（おじゃまぷよONの場合。OFFだとレベルが1のあいだだけに各1回のみ出現）。

なお，救済の直後に通常は出現するけれど，それ以外の場合はあいだに組ぷよを1手以上落とさないと，つぎのアイテムが出現しない。また，NEXT2では普通のくみぷよだったのに，NEXTで救済アイテムに変化することもある。

通常アイテム出現法則表

開始レベル	98	SFC, SFC-R
1	－	最初は28手目，以降は36手後，48手後，60手後……（以下12手ずつ増加）に出現
3	40手目	最初は44手目，以降は52手後，64手後，76手後……（以下12手ずつ増加）に出現
5	36手目	最初は40手目，以降は48手後，60手後，72手後……（以下12手ずつ増加）に出現

※98版は1回のみ出現。SFC，SFC-R版は出現回数が決まっている。

開始レベル	辛さ	色数	スタートボーナス	アイテム おじゃまぷよあり(ON)	アイテム おじゃまぷよなし(OFF)
LEVEL 1	激甘	4(LEVEL1のみ)～5色	0	通常……ランダム 救済……あり(初期値4回)	通常……なし 救済……あり(レベル1中に各1回)
LEVEL 3	中辛	5色	40,000 PTS	通常……カーバンクル 救済……あり(初期値3回)	通常……カーバンクル 救済……なし
LEVEL 5	激辛	5色	90,000 PTS	通常……びっぐぷよ 救済……あり(初期値2回)	通常……びっぐぷよ 救済……なし

とこぷよで高得点をマークする

とこぷよは，とにかく点数を稼いでいくだけのモード。何点取ればエンディングになるとか，何個ぷよを消したら終了するとか，そんなルールはまったくない。つまり，ゲーム・オーバーになるか，自分でリタイヤするまで，ゲームはつづくということだ。そういうハナシなら，とにかく高得点を取るしかない。レベルが上がれば得点もそれにつれて上がっていくので，つづければつづけるほど高得点が狙える。継続することが大切なのだ。

◀最終目標はレベル，消した個数，得点のすべてをカンストさせること！

とにかく時間かせぎ

組ぷよの落下速度が上がってくると，思ったとおりの場所に落下させることが困難になってくる。考えられる時間もわずかになってしまうので，ちょっとしたミスが命取りになることが多いのだ。とくに，思考時間がなくなってしまうのがツラいところ。そこで，いろいろな時間かせぎの方法を駆使して，考える時間を作りだしてしまおう。

いちばんいいのは，ぷよが消えているあいだにNEXTを見て，つぎの対策を考えること。連鎖すればぷよが消えるまで時間がかかるので，ゆっくり考えることができるぞ。

ぷよが消せない場合は，組ぷよを横にして，置いてあるぷよに引っかけ，ちぎれる寸前にまた落下させるという技術を使う。いつちぎれるかというタイミングをつかんでいないと，へんな場所にぷよを置いてしまうおそれもあるけれど，これができるようになれば，かなりラクになるはずだ。

▼組ぷよを横に倒してデコボコの部分に引っかける。ちぎれないうちに……

▼横移動か回転をして，置きたい場所に持っていく。わずかだけど時間がかせげるぞ

連鎖後の形を考える

とこぷよでは，フィールド内のぷよが掃除されるということはない。一度置いたぷよは，消さないかぎりずっとそこに居座り(いすわ)つづけるのだ。ということは，ジャマな場所に置いてしまったぷよは，消さないといつまでたってもジャマなまま。あとあとに響いてくるので，ジャマになりそうなところには，置かないように心がけよう。

これに関連して，連鎖を組んでいくときに，その連鎖が終わったあとの形を考えておくのが重要な意味を持ってくるぞ。対戦のときのように，適当にゴミをだしつつ連鎖をしていると，連鎖終了後にはメチャクチャな状態で続行しないといけなくなる。連鎖後のぷよの配置まで考えに入れて仕掛けを作っていけば，つぎの連鎖もカンタンに組んでいくことができるわけだ。コツとしては，ゴミになるぷよは色をそろえるようにして捨てること。これに注意するだけでもずいぶんちがうはずだ。

▶連鎖前だけど，連鎖後のことも考えて，スマートに積んでいきたい

オマケ SFC版&SFC-R版のとこぷよについて

スーファミ版とリミックスのとこぷよでは，おじゃまぷよを降らせることができる。より実戦的なプレイができるようになっているわけだ。降ってくるおじゃまぷよの量は，内部でいろいろと処理されて決まっている。もちろんこちらが得点を取れば，そのぶんだけ相殺されて，降る個数が減るようになっているぞ。

とこぷよだけの機能としては，おじゃまぷよ発生警告が表示されるというものがある。予告ぷよの表示欄で，小ぷよがクルクルと回転しだすと，おじゃまぷよ発生近しの合図。この回転が速いと，量が多いということなのだ。

最大量は30個なので，回転が速いときは注意しておこう。

◀回転がはじまっても，すぐに連鎖を発動すれば相殺できるぞ

第6章

もっともっとぷよマニアになるために

主役3人をご紹介

『ぷよぷよ通』には，3人の主役がいる。まずは，プレイヤーが操作（？）して，敵キャラと戦うアルル・ナジャ。つづいて，対戦中は画面中央で踊ってばかりだけど，じつは影の主役と言われているカーバンクル。そして，落ちては消え，消えては落ちるぷよぷよ。だれが欠けても困る，三者三様の主役たちを紹介しておこう。

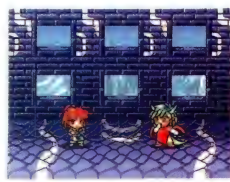
アルル・ナジャ

ARLE・NADJA【ARLE】

純情可憐な女の子と見せかけて，へーきな顔してぷよを時空のかなたに送り去る，魔導師のタマゴ。偶然手に入れた禁断の呪文“オワニモ”を使って，ぷよ地獄を突き進んでいくのだ。サタンに言い寄られて，そのせいでルルーから嫉妬をかい，シェゾからは魔導力を狙われるという，まさに三重苦人生を送っている。

●性別：女
●生年月日：7月22日　●年齢：16歳
●身長：158cm　●体重：53kg
●スリーサイズ：86・60・85
●性格：天真爛漫，明朗活発，とにかく元気。自分のことを“ボク”と言う。
●攻撃方法：「ファイヤー」「アイスストーム」「ダイヤキュート」等々，魔法を使う
●備考：大魔導師のタマゴ。マッピングが得意

▶いつも元気。じつはぷよ地獄も楽しんでいる？

GAME OVER

◀敵に負けたときのアルル。ばたんきゅー状態だ

デモ

LOSE

WIN

ぷよの消えパターン

▲アルルはノーマルな型。やっぱり，この消えかたが基本なわけだ

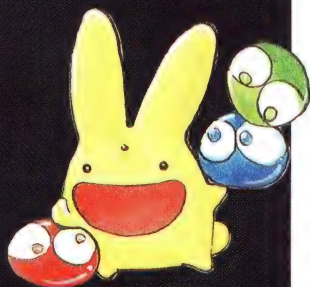
※

平常

エンディング表情

カーバンクル

CARBUNCLE

愛称はカーくん。もとはサタンのペットだけど,「女の子がいい」という素直な考えから, いまではアルルにくっついている。ルルーはこれを見て, アルルとサタンが結婚したと思っているのだ。対戦中でも好き勝手に踊ってるし, ハンマーで塔をダルマ落としにするし, やりたい放題。でもカワイイから許す。

●セリフ・言い回し:「ぐー」「ぐっぐぐー」。「ぐー」しかしゃべれない
●攻撃方法:ルベルクラクからのカーバンクルビーム
●アクション:踊る, 舌をのばす, 寝るetc.……
●備考:額の宝石(ルベルクラク)は六角形。⬡←向きは, こう

▶漫才デモにもちょこっとだけ登場。でも……

◀ルール選択画面では, 華麗なダンスを見せてくれる

SS版社名表示デモ

▶サターン版を立ち上げると, カーくんが上から宙返りをしながら降下

◀ピタッと着地をしたら, のけぞってから「がーお」とほえる。同時に……

▶口からコンパイルの社名ロゴをだす。ロゴは回転しながら中央に表示

◀「COMPILE」の文字上を跳ねたあと, 一回転してフィニッシュ

ぷよぷよ

PUYOPUYO

ぷよぷよとしたゼリー状のモンスター。RPG『魔導物語』で最弱を誇っていたのに，『ぷよ1』から主役の一角を担うほど出世したことをねたんでいる人もいるとかいないとか（いない）。ちなみに左のプロフィールは，『魔導』用に設定されたもの。『ぷよ通』ではどの色のぷよも消える運命にあるのだ。ナムー。

緑ぷよ（MIDORI-PUYO）
●性格：ふつうのぷよ
●セリフ・言い回し：「ぷよぷよ～ん」「うよよよぉ～」
●攻撃方法：体当たり
●備考：ぷよの基本形

赤ぷよ（AKA-PUYO）
●性格：攻撃的，怒っている
●セリフ・言い回し：「ぷよ～ん」「ぷやぁ～ん」
●攻撃方法：体当たり

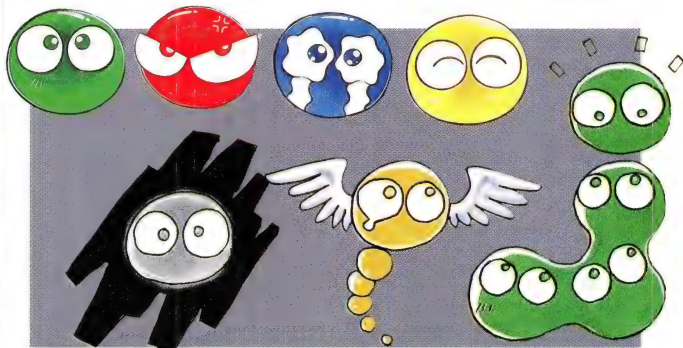
青ぷよ（AO-PUYO）
●性格：臆病
●セリフ・言い回し：「ぷよぉ～？」「ぷよよよよ～」
●攻撃方法：体当たり
●備考：アイスストームは効かない（体力回復）

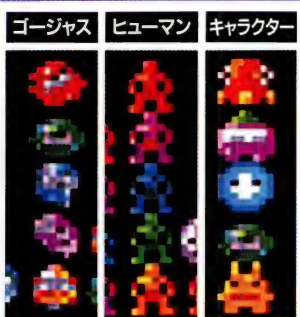
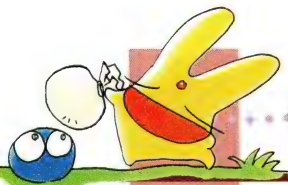
黄ぷよ（KI-PUYO）
●性格：変
●セリフ・言い回し：「ぷよぅょょ」「ぷひょ～」
●攻撃方法：体当たり
●アクション：変なおどりを踊る

紫ぷよ（MURASAKI-PUYO）
●性格：寂しがりや，なんとなく哀愁が漂っている
●セリフ・言い回し：「ぷよん」「うよぉぉぉぉ」
●攻撃方法：体当たり，体液を吐きだす（毒）
●備考：さむい心にはファイヤーは効かない

平常

消滅

待機

ゲームギア版ぷよグラフィック集

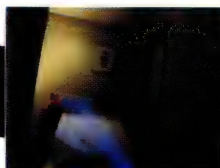
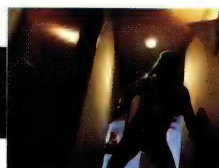
ゲームギア版では，タイトル画面で隠しコマンドを入れると，ぷよのグラフィックがちがうものに変更される（→147ページ）。右にあるのがその3種類の隠しグラフィックだ。職場を追いだされたぷよたちの運命やいかに!?

◀ゲーム・オーバーの演出では，びっぐぷよが落ちてきてアルルを押しつぶしてしまう。息がとっても苦しそうだ……。キュ～

『ぷよぷよ通』CMライブラリー

ここでは，メガドライブ版，セガサターン版，スーパーファミコン版のテレビCMを一挙に紹介するぞ。しかも，サターン版については収録風景のオマケつきだ。CMを見逃した人も，見飽きた人もしっかりチェックすべし！　なお後半のページでは，サターン版のCMの設定資料を掲載している。興味深い内容満載なので、ご一読を。

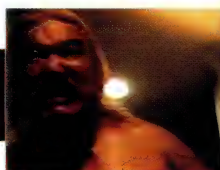
メガドライブ版

現役プロレスラーの上田馬之助が，竹刀を片手に「乱入」してくる。玄関のシーンでは，あのカーバンクルぬいぐるみが置いてあるぞ。

▲セガのキャッチ・コピーのあと

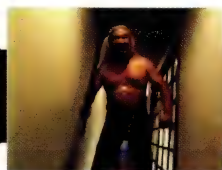
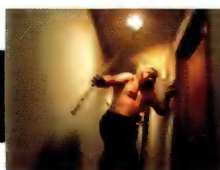
▲ドアの前にあやしい人影が……

▲馬之助「乱入させろぉ！」

▲馬之助がドアを蹴飛ばして侵入

▲馬之助「乱入だぁ!!」

▲突然，ぷよのアップが出現

▲家の中を歩きまわる馬之助

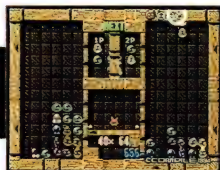
▲「ファイヤ～ッ！」

▲馬之助「乱入ぅ……!!」

▲「やったなぁ！」

▲馬之助「乱入させろぉッ!!」

▲馬之助が部屋のドアをブチ破る

▲馬之助「乱入させろぉぉ～ッ！」

▲家族全員が「ひぇ～!!」

▲画面とナレーションが入る

▲子どもと勝負する馬之助

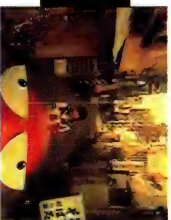
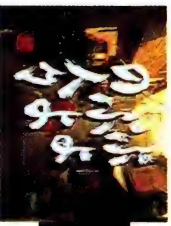
▲タイトルCGとロゴがインサート

▲ゲームで負けた馬之助が「乱入

▲しっぱぁ～い……」と倒れる

▲おなじみ（？）の「セ～ガ～」

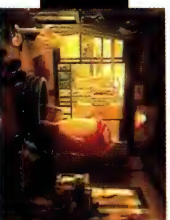
サターン版・すけとうだら編

下町の情緒を感じさせる貴重なフィルム，としか言いようがない。すけとうだらは佐々木久依，少女は井出尾有香里が演じている。

▲テロップとたらのうしろ姿

▲いきなり裸足。少女「あの……

▲すけとうだらさんじゃ？」

▲たらが振り向き「ぎょっ!?」

▲少女「ごめんなさいっ

▲人ちがいでしたっ！」と去る

▲部屋に帰り，手紙を広げるたら

▲プールに足を入れながら一服

▲たら「ふぅ，サターンか……」

▲平泳ぎで飛行「ふぃーっしゅ」

▲力こぶを見せつけるたら

収録風景

▲夏場なのでかなり暑そうだった

サターン版・のほほ編

仕事を終え，酒を飲んでいたのほほだが……。最初のシーンでは左側にコンパイル社員数名（仁井谷社長含む）がゲスト出演しているぞ。

▲ガード下にある屋台が舞台

▲「あれぇ？のほほさんだよねぇ

▲のほほさぁ〜ん」とからまれる

▲しかしぜんぜん動じないのほほ

▲突如，飛んでいたハエをペロリ

▲おどろいてコケるサラリーマン

▲雨の中を歩いてカエル（……）

▲ビジョンを見て「なんじゃ？

▲サターンかいの？」とつぶやく

▲「ほんじゃの〜」と浮上する

▲登場キャラをバックにキメる

収録風景

▲のほほは機械で動かしている

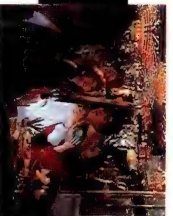
サターン版・シェゾ編

その美貌を活かしてホストをつとめるシェゾ（仲田健一）。ちなみに，二つ目のシーンの右側にいるウェイターはコンパイル社員なのだ。

▲ホストクラブの入口がバック

▲客「なんでこの剣持ってんの？」

▲シェゾ「ダメです。危ないから」

▲客「ツンツンしてぇ〜」

▲そのまま盛り上がる客たち

▲社員用のトイレに逃げるシェゾ

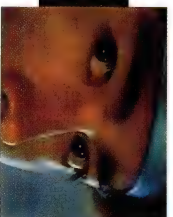
▲髪をなおしながら「ったくッ」

▲突然，携帯電話のベルが……

▲シェゾ「サターンへ……？」

▲ビルの屋上から飛び立つシェゾ

▲剣をかまえるシェゾ

収録風景

▲新宿のホストクラブが撮影現場

サターン版・ウィッチ編

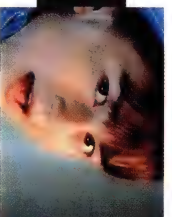
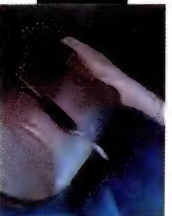
魔法でホウキをあやつってビル清掃にはげんでいるウィッチに，会社員から思いもよらぬ一言が……。ウィッチ役の高山理衣は当時14才（！）。

▲終業時刻を迎えたオフィス

▲ホウキをあやつるウィッチ

▲社員「おばさん，お先に！」

▲怒るウィッチ「おばさん!?

▲おばさんじゃないよぉ……」

▲掃除用のバケツに足をとられて

▲モニターに頭をブツける

▲画面にメッセージが……

▲「えっ，サターンへ？」

▲ホウキに乗って夜空を飛ぶ

▲そして最後に決めポーズ

収録風景

▲「えっサターンへ」に悪戦苦闘

スーパーファミコン版・たら編

ファイヤーダンスを踊るたらをバックに「寒〜い冬にはアツイ炎のバトル。す〜ぱ〜ぷよぷよ通，コンパイル」というナレーションが入る。

▲ガケの上で踊るたらと男2人
▲そして，たらのアップ
▲バトンの先端には赤ぷよが……
▲さらに踊るたら。バックに注目
▲ひたすら踊っているたら
▲画面にノイズ効果が入る
▲まだ踊りつづけるたら
▲あまつさえ踊ってしまうたら
▲たらの目が燃える
▲画面上部に炎が走り……
▲タイトル・ロゴが現れる
▲ワイングラスを片手にひと休み

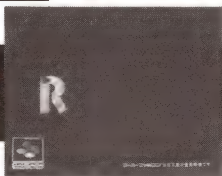
スーパーファミコン版・ジャングル編

あまり夏場には見たくないCM。ちなみに，このジャングルはスタジオのセット。泣いたぷよの衣装を着ているのはLMSミュージックの田中勝己氏だったりする。

▲いきなりアヤしい集団が出現
▲炎をバックにぷよのシルエット
▲小屋の前で踊る黒服4人組
▲社名の入った矢が飛んでくる
▲「ぷよ」をバックにカニ歩き
▲ふたたび小屋のシーンへ
▲炎をバックに「COMPILE」
▲ふたたびカニ歩きをする4人組
▲水上を炎が走る。下に注目！
▲4人組がV（通？）サイン
▲そして，タイトル・ロゴが登場
▲最後に社名が表示される

スーファミ版リミックス

映像素材は「スーファミ版・ジャングル編」と同じ。全編モノトーンになり，炎だけが赤く舞うという，インパクトのあるCMだ。文字のちがいにも注目。

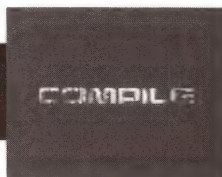
▲あいかわらず踊っている4人衆

▲今回は「REMIX」の文字がイン

▲炎の矢も「REMIX」になった

▲「ぷよ」の文字が画面上を踊る

▲「16M6,800.-」がインサート

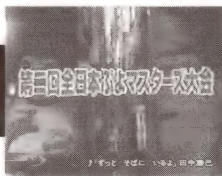
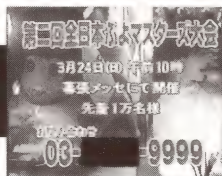
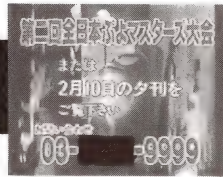
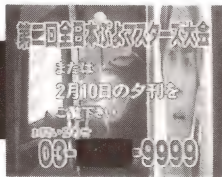
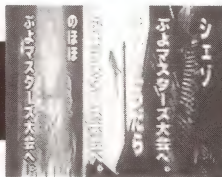
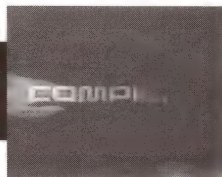
▲水上を走る炎の背後にも……

▲タイトル登場。ここだけカラー

▲いつものように社名ロゴ

第2回マスターズ大会

「第2回全日本ぷよマスターズ大会」のCM。サターン版の3編を使用している。のほほのビジョンの文が「ぷよマスターズ大会に集合せよ」になっているぞ。

▲最初はサターン版たら編と同じ

▲左右からのほほとシェゾも登場

▲マスターズ大会の文字がでる

▲つづいて問い合わせ電話番号が

▲夕刊でも告知されていたのだ

▲現在は問い合わせを受けてない

▲マスターズ大会へ旅立つ3人

▲走る炎からコンパイルのロゴが

ぷよまん本舗

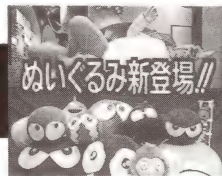
広島市の中心部と広島駅ビルにあるコンパイル直営のぷよグッズ・ショップが「ぷよまん本舗」。このCMは，広島でしか流れない，貴重な映像なのだ。

▲子どもが階段を上がってくる

▲「すもももももも……」

▲「ももも〜」とももももが登場

▲道ばたで商売をはじめるももも

▲人形を取った男の子が体当たり

▲ぷよまん本舗に飛んでくる

▲ちょこぷよも買えるのだ

▲店名が映しだされて終わり

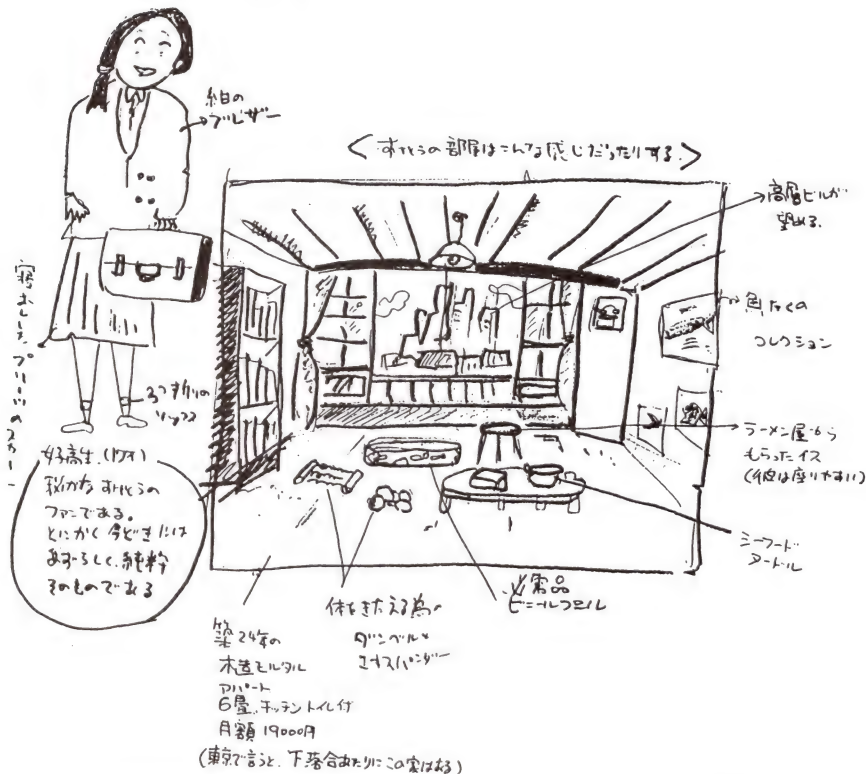
すけとうだら編 設定資料

コンビニの袋を下げて，下町にある自宅へと帰るすけとうだら。純情そうな女子高生に声をかけられて，思わずおどろいてしまう。実際の収録現場も下町，しかも夕方の一番混雑する時間だったため，人だかりができてしまった。

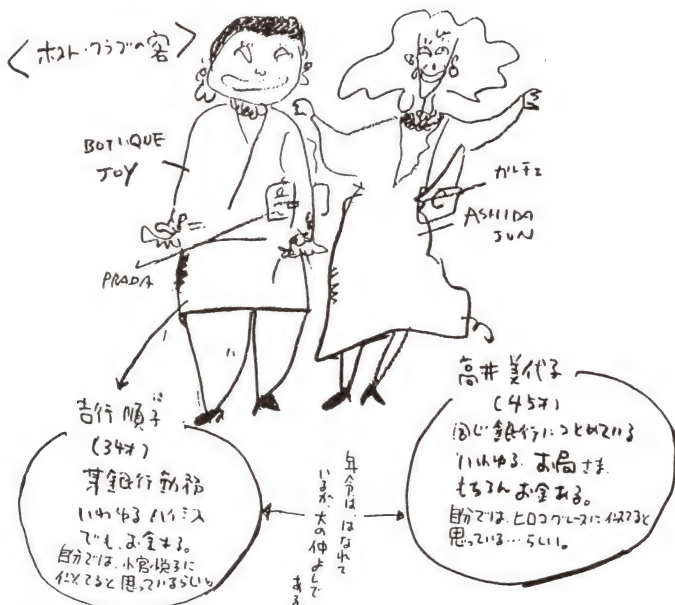
サターン版

のほほ編 設定資料

のほほの役どころは，仕事帰りに1杯というカンジのサラリーマン。屋台はもちろん周辺の看板や工事現場のライトまで，すべてセットとして作られたもの。のほほの舌とハエはCGで描かれているが，それ以外の演技はラジコンでの操作。みごと。

サターン版

シェゾ編設定資料

新宿にあるホストクラブにて，店の開店前に撮影されたので，出演しているホストはすべてホンモノ。夏場の昼間にもかかわらず，空調の音が大きすぎるために冷房を止めての撮影となり，キャストもスタッフも暑さと戦いながらの収録だった。

サターン版

ウィッチ編 設定資料

特技（?）を活かして掃除のアルバイトにはげむウィッチ。撮影は，横浜にあるコンピュータ関連会社のオフィスで日曜日に行なわれた。画面ではわかりづらいが，ウィッチのほうきの先端部分はリモコン操作で自由に動くようになっている。

コンパイル・インタビュー①

仁井谷正充コンパイル社長

我々取材班は，コンパイル社長兼全日本ぷよ協会理事長をつとめる，仁井谷正充（MOO仁井谷）氏へのインタビューを敢行，社長という立場ならではの『ぷよ』に対する見解を語ってもらったのだ!!

『どーみのす』から『ぷよぷよ』へ

──まずは，仁井谷社長に前作が発売されるまでの経緯を，おうかがいしたいのですが。

仁井谷：最大の理由は『テトリス』の大ヒット。当時，あらゆるゲームがむずかしくなっていたところに，シンプルでおもしろいゲームがやってきたことがショックでしたね。だから，BPSうらやましいなぁ，任天堂うまいことやったなぁと思った（笑）。そんなときに，社員から「落ちものパズルをやりたい」という提案があって，『どーみのす』が完成したわけですが，実際に見てみるとなんかわかりにくい。そこで，ミーティングを行なったら，現在に近い企画が上がってきた。

──その段階まで，「ぷよ」は登場していなかったんですね。

仁井谷：そう。じつは，このときのプランナーとデザイナーとプログラマーたちが，たまたま『魔導物語』に携わっていて，ここではじめて「ぷよ」がキャスティングされることになった。で，ウチではブロックを何コずつ落とすべきか，何コそろったときに消えるべきかとか，いろいろと研究したんですよ。コンパイルが10数年間つちかってきたテイストが，全部『ぷよ』に結集したって感じですね。あと，ウチは浮かんだアイデアをドンドン詰め込むスタイルなんで，おじゃまぷよもいつの間にかできていた。そして，ようやくファミコンのディスクシステム版が完成したわけです。

──そのころから，ヒットするという予感はありましたか？

仁井谷：うちの社員にやらせたら，プレイヤーとの対戦（ふたぷよ）がおもしろいって話をよくしてくれた。ボクとしては，対戦がおもしろくないと売れないと思ってたんで，それじゃ発売してみようと。ゲームが発売されてからは，手塚さん（ぷよ教祖）にベーマガなどのコラムで「ぷよがアツイ」と書いてもらったことで，「これは絶対イケる」と確信したね。

すべての起点となったアーケード版の登場

──その1年後にアーケード版が登場することになった流れを教えていただきたいのですが。

仁井谷：あの当時，セガのアーケード部門としては『テトリス』と『コラムス』が売れていたから，その三つ目をほしがっていると思ったんです。ちゃんとしたものを作れば，売り込めるはずだと着手したんですね。じつは，ディスクシステム版のときから，セガには何回か持ち込んだのですが，返事は全部「ノー」だったんです。でも，自分がいいと思った企画なので，何度も何度もたのんだら，セガの親しい人から「そこまで言うんだったら」ってOKをもらいました。

──アーケード版では対コンピュータ戦（ひとぷよ）が追加されていますが，その理由をお聞かせください。

仁井谷：当時の落ちものパズルは全部エンドレス（とこぷよの形式）で対コンピュータ戦がなかった。だったら，「ひとぷよ」を入れれば絶対にヒット

▲ぷよの人形やトロフィーに囲まれた仁井谷社長とそのオフィス。今回のインタビューも，この社長室にて行なわれた。でも，一番左にある「ぷよ」は……!?

するぞと思ったんですね。ところが，セガからは「1Pプレイをエンドレス形式にしよう」という要望があって，最初は「ひとぷよ」を入れてなかったんです。ただ，実際にロケテスト（発売前にゲームを設置して人気を調べる作業）をはじめたら，そんなに成績がよくなかった。そこで，「こうなったらダメモトで対コンピュータ戦にしましょう」ということで「ひとぷよ」に変更したら，インカムがガーッと上がった。その結果「ひとぷよ」が採用されたわけです。

◀コンパイルの玄関マットにはカーバンクルの姿が。社長室の入口にある特大サイズのマットは，特注もので10万円もするそうな

革命児『ぷよ通』登場

――そして，『ぷよ通』が登場することになったわけですが……。

仁井谷：いや，それはね，そろそろださないと，売り上げがツライかな，みたいな（笑）。まあ，前作をだした時点で考えてはいたんだけどね。で，ボクとしては『ぷよ通』の「ツウ」は社内の反対を押し切ってでも，某対戦格闘ゲームの『II（ツー）』にしたかったの（笑）。ギャグで『ぷよIIダッシュ』までだそうと思ったんだけど，芸がないからやめた……ということにしてください（笑）。

――『ぷよ通』のゲーム内容については，なにか指示をだされなかったのでしょうか？

仁井谷：『ぷよ』については，とくにルールを変える必要はないかなぁと思った。というのも，前作を発売してから1年ぐらいになって，『ぷよぷよ』がテレビゲーム業界ではじめて，将棋や囲碁に匹敵する存在だということを認識したんですよ。で，将棋や囲碁はずっとルールが変わんないですよね。だから，『ぷよぷよ』もちょっとしたマイナーチェンジはあるけど，基本的な部分は変えないことにしました。また，ユーザーからの意見を見ても，「続編をだすなら前作のモードも入れてくれ」という要望が多いんですよね。だから，『ぷよぷよ3』をだすことになったら，ちゃんと『1』のモードや『通』のモードも入れようと思う。

ぷよ協会の行方

――囲碁と将棋の話がでたところで，全日本ぷよ協会の発足についてもおうかがいしたいのですが。

仁井谷：これも，『ぷよぷよ』が将棋や囲碁に匹敵するゲームだと思った瞬間に，じゃあ協会っていうのもやってみたいなと思った。そもそも，ボク自身が物心つく前から囲碁を知っているんですよ。そういった戦略的な感覚が身についているから，『ぷよ』が生まれたんだと思うんです。

――ぷよ協会の今後は？

仁井谷：いま考えてるのは，全国の学校同士で対抗戦みたいなのをやろうということ。で，各学校に支部みたいなのを設けたらいいんじゃないかなと思ってるんですけど。

――学校によっては，「ぷよぷよ部」とかあるらしいですね。

仁井谷：ホント，将棋や囲碁と同じ展開ですよね。ぷよ協会の一般会員もどんどん集まってきているけど，最低でも1万人には持っていきたいし，ぷよまん本舗も全国に100店舗はだせる方向に持っていきたい。そして，それをコアにしながら，ぷよ協会を広げていこうかな？

「社長」というポジション

――『ぷよぷよ』の腕前のほうは？

仁井谷：ヘタ。もう，3人目以降に進めない。でも，自分が作ったシューティング・ゲームだけは，敵の場所を覚えてるから，全部クリアできます（笑）。よく，ユーザーに「社長うまくなれ」って言われますけど，ゲームって入口が大事だから，ヘタにうまいとマニアックに走っちゃうでしょ。だから，誰にでも楽しめる『ぷよ』ができたのかなぁとは思ってるんですけどね。

――では，最後に全国の『ぷよ』ファンに向けて，なにかメッセージみたいなものがあれば……。

仁井谷：もうホント，みんなには『ぷよ』とコンパイルを愛してもらって，感謝するしかないなぁ。だから，コンパイルも『ぷよ』が将棋や囲碁に負けないようにがんばるし，続編もだしていきたい。それと，『ぷよぷよ』だけにかぎらず，今後も『魔導物語』のキャラを使って，みなさんが楽しんでもらえるゲームをどんどん作っていきたいな。だから，ダメなものはダメと言ってほしいし，アイデアがあればドンドンだしてほしい。そんなふうに，みんなでゲームを作っていきたいなぁと思います。

――どうもありがとうございました。

（95.3.30.コンパイル本社にて）

コンパイル・インタビュー②

『ぷよぷよ通』開発スタッフ

仁井谷社長へのインタビューも終了し，夜の広島へとくりだした取材班は，翌日になっても酒が抜けきれず，その勢いで開発スタッフへの質問ぜめを強行した。そこで判明した衝撃の事実とは？

知られざる「通」の意味

──『ぷよ通』をつくることになったきっかけというのは？

森田：たしか，社長命令だった気がしますね（笑）。まあ，ハガキとかでの要望は多かったので，それが社長の心を動かしたのではないかと。ボクらも前作の開発時から温めていたアイデアを実現させたかったから，渡りに船って感じですね。ちなみに，タイトルにある「通」という文字は，「II」をもじってはいるんですが，このゲーム自体が前作のシステムを変えないというコンセプトで作ったため，「II」というほど大したモノではないだろうということで，そうしました。

──前作で実現できなかったアイデアのうち，どのくらいが『ぷよ通』で実現できたんですか？

森田：考えたものはひととおり入れましたけど，代表的なのは相殺システムと全消しボーナスかな？　逆に入れなかったのは，アイテムが降ってくるとか，特定のカタチにぷよをつなげるとボーナス点が入るといったことですね。これらのアイデアを入れて，ルールが複雑化してしまうと，『ぷよぷよ』の持ち味が失われてしまうので，わかりやすいルールだけを追加することにしました。

──開発スタッフは何名ぐらいで構成されているんですか？

森田：プログラマーが2人いまして，デザイナーが……まあ，ゲーム・オーバーのデモだけを描いた人とかいるのですが，だいたい延べ5〜6名ですね。あとは，サウンドが3名で，雑用みたいなのがボク1人と（笑）。

──アーケード版とメガドライブ版の開発スタッフは，共通のメンバーだったんですか？

森田：アーケード版はメガドライブと同じような基板を使っていたので，プログラムをちょっといじればOKでした。だから，スタッフが増えることも減ることもありませんでしたね。

デモもシステムも二転三転

──『ぷよ通』の開発はどのような手順でスタートしたのですか？

森田：作業をはじめたのは，93年の11月からですが，ウチの開発は，最初にそれらしいものを作ったら，「コレ入るんじゃないか」って，あとからアイ

▲今回，インタビューに参加してくださったかたがた。左から，森田さん，秋山さん，さわさん，島崎さんだ。担当は右のカコミにて

出席者

●森田健吾……アーケード版やメガドライブ版の企画およびディレクターをつとめる。元ぷよキングの森田ぷよ道として有名。

●秋山泰俊……サブとして，デモ全般のプログラムを担当。

●村長さわ……『魔導物語』を含めた登場キャラについての設定を監修。各種イラストも手掛ける。

●島崎亜矢……アーケード版やメガドライブ版で，キャラクターなどのメイン・グラフィックを担当。

デアを詰め込んでいくスタイルを採用しているんですよ。

さわ：一番最初に動いたのはグラフィックだったような気がしますね。とりあえず絵を入れようという感じで。しかも，ゲーム中のキャラクターよりオープニングの絵コンテが先に完成してたような気が……。

森田：あと，社長からの提案で，オープニングは『○—○—○○○—○○○○○—II』のパクリにしようとか言って（笑）。構えたアルルが気をタメて，両手をハァッとやるヤツだったんですけど，そのままなんで一瞬にしてボツになりましたね。でも，そのグラフィックはちゃんと作ってたんですよ。しかも，タイトル・ロゴまで，それに似たものがあったりしました。

秋山：いただけるところは全部いただこうという。

森田：そのへんは，前作から全然変わってないですからね。

——開発途中で追加されたアイデアというのは，なにがあるんですか？

森田：とりあえず，相殺システムは最初からありました。前作のスーパーファミコン版を作る過程で，プログラムをいじって相殺を入れたら，えらくおもしろくて，これは絶対入れようと。あと，2個消しとか6個消しも当時からありましたね。で，隠しモードでそれを入れようと思ったら，ウチの社長が「そんなもの入れたら続編が作れなくなるじゃないか」と言って（笑），泣く泣くハズした覚えがありますね。だから，あのモードを全部入れていたら，スーパーファミコン版は『ぷよ通』そのものになりましたよ。

さわ：まあ，あんまりやりすぎると，セ×さんが怒るからね（笑）。

——通信対戦は？

森田：これも，開発がスタートしたときからありました。ただ，最初は乱入台を入れようということで2人同時しかなくて，二つの筐体を使った4人同時対戦が実現したのは，もう少しあとですね。

——ひとぷよモードが，あのようなスタイルになったのはなぜですか？

森田：相手キャラが多いのは，最初から決まっていたので，前作のように1人ずつ戦わせると，クリアするのに1時間以上かかるんですよ。さすがに，それは問題があるから，10ステージ前後で終わるようにしました。

最初は，ステージごとにコースが上下に分岐していて，勝ったときに規定点を越えていたら上の階層へ行けるようにしていたんです。つまり，真のエンディングを見るためには，つねに規定点を稼がないといけなかったわけなんです。しかし，コレはツライだろうということで，ちょっとミスしてもサタンにたどり着けるような，現在の経験値システムを採用しました。

新キャラはこうして決まった

——『ぷよ通』に登場する32体のキャラは，どうやって選んだのですか？

島崎：32体って言ってたのが，1回24体に減ったんですけど，前回16体だから2倍で32体にしようと（笑）。

森田：キャラを選出するとき，『魔導物語』に登場したキャラをひととおり

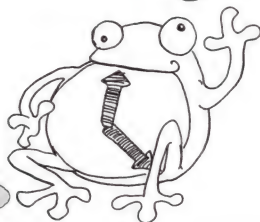
◀中間デモの原案。開発段階では，延長戦は「落第」ということで対戦指南キャラと対戦させられるが，勝っても負けてもゲーム・オーバーだった

ピックアップして，社内アンケートをとったんですよ。で，そのなかで人気が高かったものからポンポンと入れたんです。とりあえず，前作のキャラはみんな人気があったので，最終的には新キャラ16体を追加するカタチにまとまりましたね。まあ，個人的にハズしたいキャラはいましたけど（笑）。
秋山：ただ，『魔導物語』というゲームは，かなり前からありましたから，アンケートを見た人が「これ，誰？」というようなキャラもいました（笑）。
島崎：パララはゲームギア版『魔導物語』だと名前がちがうんですよ。
森田：「タウタウ」だっけ？
さわ：で，社長に怒られてパララにもどったんだよね。
秋山：商人キャラはかわいいということで人気がありましたね。
さわ：まあ，中間デモを作るとき，商人を相手に戦うんかっていうのがありましたけど，商人は他社のゲームにはいないタイプだし，『ルルーのルー』を作ったときは，逆に商人が多くて助かったという面もありました。
森田：最近は，新キャラも人気がでてるんですよ。なかでも，うろこさかなびと，パキスタ，ケットシーあたりですね。あと，のみが異様なほど人気があった。ただ，アウルベアはあんまり人気なかったなぁ（笑）。
秋山：ふつうにプレイしてたら，絶対でないじゃないですか。
森田：そうそう，今回の失敗はそれでしたね（笑）。そこで，サターン版では，負けたらゲーム・オーバーじゃなくて，経験値をマイナスさせようと思ってるんですよ。そうすれば，アーケード版よりも簡単に延長戦ができるはずなんですけどね。（※注：このインタビューは，サターン版の開発初期に行なわれた）
秋山：まあ，『魔導物語』のファンにしてみれば，全員と対戦したいはずですからねぇ。
森田：メガドライブ版の説明書で32体いるって書いたんですけど，「いないじゃないか」って，ウソつき呼ばわりされたこともありました。
——キャラの配置というのは，どのような基準で決定したのですか？
秋山：人気のあるキャラはみんなが行きやすそうなところに集め，人気のないキャラは延長戦とかめったに行けないところに持っていきました（笑）。あと，前作のキャラについては少しボスキャラ的なあつかいにしようかな，というカンジですね。

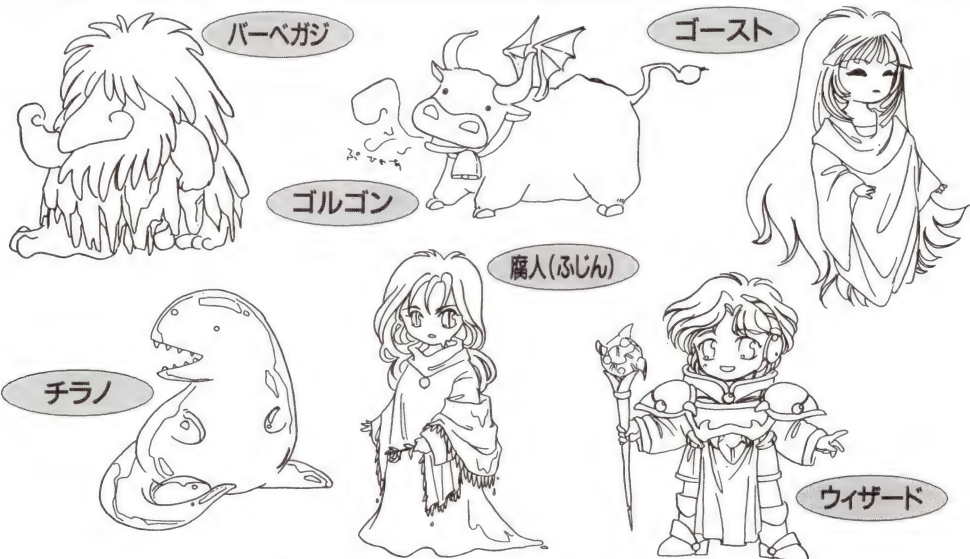
まさかのドラコ昇格

——発売前に，1回キャラの配置が大幅に変わりましたが，これは？
森田：あれは，ある社員から各階層に女キャラが1人ずつほしいという要望があって（笑）。そうすれば，女性キャラだけに会って最上階まで行けるっていうことらしいんですよ。だったら，商人も1人ずつ配置してたほうがいいんじゃないかなってことで，いろいろと変えさせていただきました。
——深い設定がありますね（笑）。
森田：ただ，ドラコを上に持っていったのは，ボクの個人的な趣味でして，前作のPCエンジン版で水谷優子が声優をやってたからなんですけどね（笑）。
さわ：じゃあ，水谷優子がアウルベアの声やってたら上に置くわけ？

禁断の章・土星編

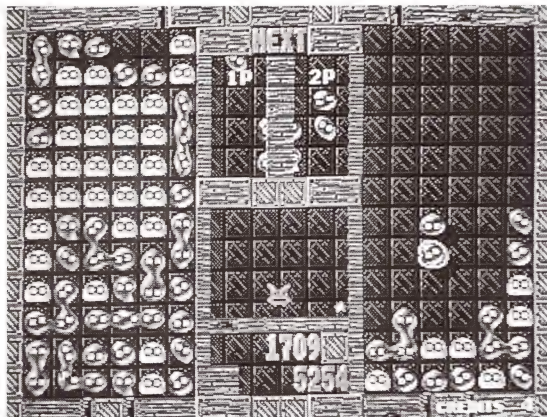
サターン版でのボツキャラを紹介しよう。ほとんどのキャラは『ぷよ通』の世界観に合わせて，『魔導物語』から年齢や容姿が変更されているぞ。

森田：おう（キッパリ）。
さわ：ふざけんな，おまえッ（笑）。
森田：まあ，見た目の強さを考慮してはいるんですよ。やっぱり，ゾンビがミニゾンビより下にいたり，のみが幹部だと困るでしょ？　六歌仙や八部衆に新キャラが多いのは，そのためなんですよね。あとは，前作での上下関係と個人的感情かな（笑）。
さわ：でも，スケルトンは下ですね。
森田：やっぱ，スケルトンはぷよが回せないキャラじゃないと。まあ，永遠のザコキャラというわけですね。
島崎：かわいそう。
森田：そのぶん人気はあるんだけどね。『ぷよ通』も開発当初は練習モードがあったし。オチとして，最後の相手がのみ（笑）。
――メガドライブ版に「とこぷよ」がないのは，なぜなんですか？
森田：本編を作るのに忙しくて，思いつかなかったんです，ホントに。開発側としては，「とこぷよ」ってオマケという感じがあったもんですから。それと，漫才デモについては，時間の都合というヤツで……。ただ，そのへんを取り払っちゃったから，アンケートで文句がいっぱいきた。
――キャラのデザインについては？
島崎：うろこさかなびとのドット絵でモメましたね。一部のスタッフで好みがまっぷたつにわかれちゃって，まあ人気のあるキャラだけに，やっぱりこだわりがあるんだろうなぁと。
森田：個人的に好きなキャラっていうのが，かならずいるんですよ。ボクがドラコであるように，島崎はたらが好きなんです。
さわ：そのおかげで，だんだんたらの寸法が短くなってしまったね。
島崎：まあ，ええ。
森田：さわが好きなのはウィッチ。本人が「おいっす」って声やってるのもありまして。これがずいぶん人気高かったですね。
――秋山さんは？
秋山：ぞうですよ（笑）。
森田：これも，やっぱ本人が声をあててると，ね。
さわ：グラフィックでは，ミニゾンビが好きかなぁ？　ああ，かわいらしくって，もうぅぅぅぅぅ（笑）。
森田：負けたケットシーのシッポがかわいいっていうのもありましたね。
さわ：あと，パキスタの手（笑）。気持ち悪い。すごい速さなんだもん。
秋山：最初は，そんなに速くしてなかったんですけど，担当したデザイナーが「もっと動かして」っていうので，めちゃくちゃ速く動かしたら「あ，これでいい」とか言われて（笑）。

「あの人」のナゾにせまる

――マスクド？？？は『ぷよ通』のオリジナル・キャラですね？
島崎：はい。ヘンな？？？を描いてって言われたので，ああなりました。
森田：最初のマスクは宝塚風じゃなくてバロンマスクだったんですよ。なんでそうだったかと言うと……。
島崎：私の個人的趣味ですね（笑）。
森田：そう，オレもあっちのほうが好きだったんだけど，正体がわかりにくいって理由でボツになった。彼については，どう見ても正体バレバレなのに，本人だけは気づいてないようにしたかったんですよ。

――マスクド？？？を登場させることになった理由というのは？
森田：まあ，ゴホウビといったところですが……。いえ，「A.A.ぷよ通」なんでホンネを言いましょう。相手キャラの総数が1人足りなかったんですよ（笑）。最初は，ノー・コンティニューで最後まで行って，そいつを倒したら，本当のエンディングを見せようと思ってたんです。でも，時間がなくてダメになりました，はい。
さわ：アンケートに「なんかヘンなマスクつけた人がでてきました。バグですか？」ってありましたね（笑）。
秋山：バグでマスクはつかないと思うなぁ（笑）。
森田：連射装置を使って，第1階層のマスクド？？？に会う方法（→149ページ）っていうのを知ったときは，目からウロコが落ちたね。
――それに関連するんですけど，長時間プレイしていると，相殺しなくなりますよね？
森田：両方のプレイヤーが同じように積んでいると，おじゃまぷよを送っても相殺されるから，永遠につづくわけでしょ。ですから，永久プレイ防止のため，やむなくつけたと。メガドライブ版でも同じ現象が起きますが，あれはとり忘れでしょう（笑）。
――第1階層の延長戦でマスクド？？？を倒したときに，規定点に達していないと，ふつうのエンディングになってしまいますよね？
森田：ええーッ!?
さわ：おいっ。
森田：ホント？　ありゃあ～。
全員：ほっほぉ～（笑）。
秋山：そういう仕様ですよ（笑）。
森田：企画書の段階では，規定点にいかなかったら，「めざせてっぺん」のバッド・エンディングなんですよ。ですからバグか，もしくは……。
さわ：プログラマーが気をきかせた。
秋山：ああ，気にしない，気にしない。
森田：そういう仕様ですよ。つぎいきましょ（笑）。

試行錯誤がくり返されたデモ画面

――ほかに，おもしろいボツ案は？
森田：島崎にも聞いてください。
島崎：ええっ!?　……ボツはありすぎて，私……（笑）。オープニング，エンディングなんて，絵コンテだけだったら5～6本あって，ドットに落としたので三つぐらいなかったっけ？　オープニングで変わらなかったのが，ぷよとカーバンクルとアルルのアップで，その間にはさむシーンが何回か変わったんですよね？
秋山：実際に動かしてみないとわかんないということで，何本か作ったんですよ。で，見せたら，「あ，こりゃダメだ」って言われて，苦労して作ったこれは～って（笑）。
森田：まず，ボツになったのが，中間デモですよ。ホントは相手に勝つと，フィールドに穴があいて，相手が落ちるはずだったんです。そうすると，向こう側に行ったカーバンクルが舌をベロンと伸ばしてくれて，アルルがそこをピョンピョンと渡る。これは横移動なんですが，規定点をクリアしてつぎの階層へ行く縦移動だと，カーバンクルが舌をてっぺんまで伸ばして，アルルがそこをスルスルーって登っていくというアイデアもあったんです。
秋山：カーバンクルの舌ぐらいまでは作ってましたよね？
森田：いちおう，ベロベロっと（笑）。
秋山：前作は，デモのあと画面が下にスクロールしましたよね。今回も，面と面とのつながりを表現しようということで，塔の中という設定から，移動するところをデモでやろうといろいろ作ったんですけど……ダメでした。苦労のかいなし（苦笑）。結局，なぜ中間デモが文字だけになったかというと，そういうデモをまず作ってたんですが，ボツになっていくうちに，ほかのデモを仕上げなくてはならなくなって，時間がなくなったんです。
森田：ボツになったアイデアでおもしろかったのは，12段あるフィールドが縦にスクロールして60段ぐらいになってしまうというのがありましたね。で，企画会議でその話をしたら，ひとこと「バカやろう」と（笑）。
――ユーザーからのアイデアを参考にした部分は，なかったんですか？
森田：それもけっこうありましたね。ベーマガさんからの提案では，相殺，全消し，通信対戦あたりを参考にさせてもらいましたけど，ユーザーからのアイデアには，ボムとかがいっぱいあったんですよ。でも，アイテムの「ア」がでた時点でボツにしました。
――かなりのボツがあるわけですね。
森田：逆に，ハズそうかなと思ってい

▶開発途中の得点ぷよ。全体的に色が白く，外見もまんじゅう型のモノだった。固ぷよとの差別化を考えると，これを変更したのは正解だったと言える

たのが，そのまま入っていたという例もあります。たとえば，ゲーム・オーバーのデモは少しさみしいかなということでボツにしようと思っていたら，そのまま入ってたり……。エンディングも，バッド・エンディングや本当のエンディングとか，いろいろと構想がありましたが，結局ジミで短くなった。

――今回のエンディングは，内容がわかりにくいって声が……。

森田：あれはわかりにくいです。ごめんなさい（笑）。

――アーケード版だけスタッフロールがありませんね？

森田：つけたくなかったんですよ。ボクの個人的意見ですけど，長～く見せられるスタッフロールはあんまり好きじゃないんです。

島崎：最初，スタッフロールが「コンパイルのみなさん」だけっていう案もあったよね（笑）。

森田：さすがに，苦労したスタッフがいるからってことで，メガドライブ版では名前をだすことにしたんです。でも，ゆっくり見せたくはないから，えらく速いんですよ，メガドライブ版のスタッフロールは。

――エンディングのところで「ぷよアベレージ」が表示されますよね？

森田：うまい人ほど，少ない手数で大連鎖を組んで点数を稼ぎますから，そのへんのバロメーターという意味で入れてみました。

さわ：でも，誰も気づかない。

森田：いいの，いいの（笑）。

タダで遊べた(?)ロケテスト

――追い込みの時期は，徹夜作業がつづいたりしてるんですか？

森田：ボクは絶対に徹夜をしないようにしてるんです。でも，広島でロケテストをしたとき，そのゲーム・センターにかよいつめたことがありまして，あれは心底まいりましたね。もう，イスがあるわけでもなく，筐体のまわりをウロウロと立ちつくして，プレイした人のあとを追いかけては，アンケートをお願いしたりと。

さわ：ロケテストのときも致命的なバグがでてきたよね？

森田：バグはあったね。

さわ：ほかの人たちが通信対戦やってるかぎり，お金を入れなくてもずっとプレイできたりね。ちょうど，あの日が私の当番だったけど。

森田：それほど強烈なエピソードってわけじゃないんですけど，『ぷよ通』のスタッフは，ほかのプロジェクトをかかえながら参加してますから。ボクなんか，ここ3年ずーっとべつのプロジェクトをかかえたままで……。

さわ：「シ」ではじまって，「ン」で終わるような（笑）。

森田：そう，『シャドウラン』が終わらないのに，ほかのプロジェクトは3本ぐらい終わってますからね。メインが終わらず，サブがどんどん終わっていくのが一番強烈でした。

サターンで漫才デモが復活する

――サターン版では，漫才デモが復活するそうですね。しかも，コンパイル社員が全キャラの声をあてているとか。

森田：あたるか，はずすか……。はずす確率が80％ぐらい（笑）。

島崎：私もそう思う（笑）。

さわ：まあ，ふつうに声優を使っちゃうと，PCエンジン版と同じになっちゃいますよね。それじゃ，あんまりウリにならないってことで「じゃあ，もうシロウトでもいいぢゃ～ん」とか。

森田：まずいとは思うんですけど，ゲームそのものが変わるわけではないってことで……。だから，手抜きと思われないレベルに持っていくのが，漫才デモの最大の課題ですね。

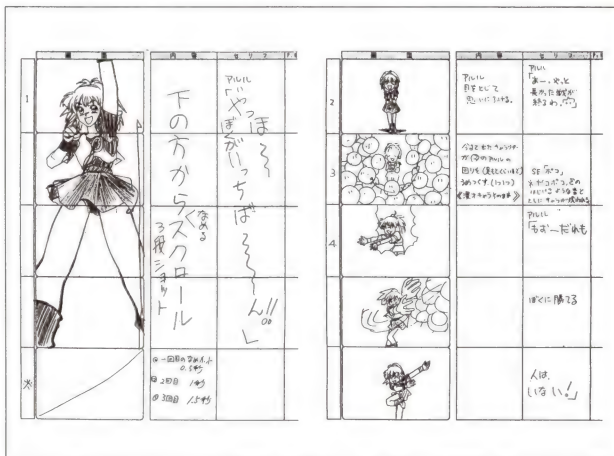
さわ：まあ，親に隠れて夜中やる子は聞かないから（笑）。

――前作とは声をあてている人がちがったりしますよね？

さわ：『通』では，基本的に1人1体ずつあてるようにしたんですよ。

森田：まあ，最初は自己申告で手を挙げてもらって，あとは適材適所になるように審査したってカンジかな。失敗した部分はエフェクトでごまかすという手を使いましたけど。

アルルの声が男になる!?

――連鎖したときのセリフに「ブレインダムド」と「じゅげむ」が追加され

▲サターン版のエンディングの絵コンテ。機種やモードによって，さまざまなエンディングが楽しめるのも，「ぷよ通」の楽しみの一つだ

ましたが……？

森田：「ばよえ〜ん」のところでケリをつけてほしいという意図があったんですよ。でも，『ぷよ通』は相殺があるから，7連鎖くらいじゃないと決着がつかない。それで，「ばよえ〜ん」は7連鎖目にして，あいだの5〜6連鎖目になにか入れようということで，いろいろと候補を用意して，ゴロがよさそうな「じゅげむ」と「ブレインダムド」を入れたわけです。

――ボツになったセリフは？

森田：「ぶちファイヤー」とかありましたね。「ぶち」というのは広島弁で大変って意味なんです。あとは，10連鎖目の「ばよえ〜ん」だけ男の声にしようというのがありましたし，『ルルーのルー』では17連鎖あたりでしゃべりすぎて息切れさせようとか。まあ，そのへんのアイデアは，ひととおり踏みとどまりました（笑）。

――そういえば，1連鎖目でもしゃべるようになりましたね。

森田：1連鎖でもおじゃまぷよを送れる場合があるでしょ。だから，それをわからせるために入れたんですが，そのときだけしゃべる予定が，なぜか消すたびに入っちゃいましたね。

――アーケード版では，店によって，男の声がでるものがあるとか。

森田：基板の設定によっては，そうなることもある……らしいんですよ。たとえば，通信対戦で連鎖をしたときに，1Pがアルル，2Pがシェゾ，3Pがルルー，4Pがサタンの声で「ファイヤー」とかしゃべらせるアイデアがあって，ちゃんと声も録っていたんですよ。だから，それがなんかの拍子で使われたことになりますね。

相殺システムを考慮したバランス

――対戦のバランス調整には，どれくらいの期間をかけたんですか？

森田：1か月もないと思います。ただ，前作のように，連鎖したときのおじゃまぷよのレートが倍々に上がっていくと，相手が7連鎖してきたとき，最低でも7連鎖しないと相殺することができなくなってしまいますよね。だから，レートの上昇率は少しゆるめに変更しました。基本的には，前作の倍々レートのほうが好きなんですけどね。

――CPUキャラの積みかたには，モデルがいると聞きましたが？

森田：のほほの「カエル積み」ですね。『魔導物語3』のディレクターが，実際にそういう積みかたをするので，マネさせていただきました。

――前作でいう，たらやハーピーのように，個性的な積みかたを設定しているのはなぜですか？

森田：8人並んでいるキャラが，みんな同じ積みかたをすると，見た目以外の個性がなくなってしまうんですよ。だから，同じ階層では，カエル積みをしたり，回転をしなかったりと，できるかぎりメリハリをつけてみました。ただ，それがどのキャラにあたったかというのは運命です（笑）。

秋山：プログラマーまかせみたいな部分もありましたね。

森田：ボツになりましたが，プレイヤーの積みかたをマネをしてくるアルゴリズムのアイデアがありました。でも，そいつは落とすスピードが遅いから，こっちが速攻で積んでいけば，その均衡をくずせるといったカンジだったんですけどね。

アーケードからメガドライブへ

――メガドライブ版は，特殊ルールが充実してますが，あれはどのくらいの期間で完成させたのですか？

秋山：あれは，ドタバタと作ったんじゃなくて，アーケード版の開発段階からサンプルとして入れていたものがほとんどなんですよ。だから，あらかじめ作っていたという感じですね。

森田：じつは，アーケード版が終わってから，メガドライブ版を作るまで，少し時間があるだろうと思って，なにかやろうとたくらんでいたんですよ。そしたら，なぜか2週間（笑）。

秋山：もう同時進行という感じでしたから，時間の許す範囲で追加したり，なおしたりしましたね。たとえば，アーケード版だと説明がでているときに動いていないヤツが，ちょっと動くようになったりとか。

森田：それと，「塔」の漢字も。

さわ：はずかしいなー。

森田：塔って「つちへん」ですよね。

▲アーケード版のロケテスト段階で姿を消し，サターン版で復活した漫才デモの絵コンテ。PCエンジン版とのちがいを見比べてみるのも一興だぞ

それが，ワープロの変換ミスで「てへん」の「搭」になってたんですよ。
──塔と言えば，そのてっぺんに例のシルエットがありますが？
秋山：ふつうに黒くシルエットをかけるよりは，ウケを狙ってカーバンクルのカタチにしたほうが楽しいかなと思ったんです。そして，デザイナーに中身の絵をまかせたら，あんなヘンな絵があがってきて（笑）。
さわ：あらゆる漫画で「ふ，不自然だぞーッ」ってオチがありましたね。
森田：ルルーのポーズだけは不自然，納得いかない。
秋山：でも，ウケとれたからいいかな。
森田：まあ，いいでしょう。
秋山：カーバンクルと対戦できるっていうアイデアもありましたねぇ。
森田：あるにはありましたが，「カーバンクルは戦うものじゃない，ゲームのマスコットとしてあつかえ」という上からの命令があったんですよ。
──各キャラが，なぜ塔のなかにいるのかという設定はあるんですか？
森田：ないですね（笑）。あいかわらず，ストーリー的なものは。
秋山：でも，塔に入っていくオープニング・デモはあったんですよ。
──そうした豊富なデモをぜひ見たかったですね。
秋山：だから，ちゃんと最初から計画的に進めていれば，こんなことにはならなかったんですよ（苦笑）。
森田：申しわけありません。すべて，私の不徳のいたすところで（笑）。
秋山：去年のおもちゃショーで展示したときのオープニングは，噴火するヤツでしたね。
──あのときのビデオでも，タイトルにでていたキャラが，ゲームにでてこなかったりしますね。
秋山：あれはボツですね。あの当時はああだったんですけど，いろいろ都合で変わりまして。
森田：……そうです。ボクが悪いんです（ペコリ）。

◀▼バンシーの紹介文にもまちがいが。左はPCエンジン版，下はメガドライブ版だ。2人よぶんだから，8＋2＝10人が正解

豊富になったぷよのアニメーション

──積んだぷよのアニメーションもいろいろと増えましたね。
森田：あれは，スタッフからアイデアを集めて，見やすいものを残していったんですよ。ぷよの消えかたも，そんなカンジでした。
島崎：でも，いきなり「何個か適当に作れ，あとでオレらが審査する」と聞かされた記憶が……。
森田：だ，そうです。真相は（笑）。
──おじゃまぷよを送ったときの予告ぷよも増えましたね。
森田：これも，いくつか候補を挙げてもらったんですよ。で，星と王冠はすんなり決まったんですけど，残りの一つは，いろいろな図形がズラーっと並んでるなかから，カタチのわかりやすいスペード型を選びました。だから，あれは最初からキノコを想定して作ったわけではないんですよ。あと，企画段階では，フィールドを囲むように赤玉を並べて，1周したらカタチのちがうヤツをだそうと思ったんですが，これもできずじまいでした。
──そうなったときは，おじゃまぷよのかわりに，赤玉が降ってくれば楽しいかもしれませんね。
森田：それはサービスとしてやってみればよかったかもなあ（笑）。

海外での『ぷよぷよ』は？

──前作は，海外だとジェネシス（メガドライブ）版が『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』の関連作になったり，スーパーNES（スーパーファミコン）版だとカービィのゲームになったりしましたよね？
森田：海外版については，ボクはまったくタッチしてないんですよ。
さわ：スーパーNESのほうは，ジェネシスとちがって，いつものキャラでやるって話だったんですが，任天堂から直接たのまれて，期間が短いのにカービィに変更したんですよ。
──それらの海外版『ぷよ』を見たときは，どう思いましたか？
森田：そりゃ，おどろきますよ。ジェネシス版を見て，やっぱアメリカのゲームはいいわーって。キャラが変わってるだけなのに，海外ゲームはすばらしい，このセンスはどうやってもマネできないなと思いましたね。
──『ぷよ通』の海外版は発売されないんですか？
森田：まだ話はないですね。
秋山：こっそり誰かが作ってるかもしれないけど（笑）。
森田：まあ，いつかはやることになるでしょうね，きっと。
──海外における『ぷよぷよ』の評判っていうのは，どうなんですか？
森田：国内だと送られてきたハガキとかでわかるんですけど，海外のはちょっとわかりませんね。もともと，海外市場を狙って作っているわけじゃないですから，こっちから数字的なものを

聞いたりもしていません。

さわ：この前，ウチの社長たちがホームステイしたとき，そこのお子さんにやってもらったんですけど，キャラがかわいくないって，やりたがらない。ああいう3頭身の女の子がウケるのは，日本だからってところがあるんですよね。ほかにも，ヨーロッパ版のハーピーは，宗教上の関係で色が黒くなっているんですよ。名前もダークエンジェルになってましたね。パノッティなんか，ジョニーだっけ？

秋山：誰だ，お前って（笑）。

『ぷよ通』のライバルとは？

――日本国内での『ぷよ通』の反響は？

森田：やっぱり，続編がほしいっていう意見がほとんどですね。難易度については，簡単だという意見と，むずかしすぎるという意見が半々ぐらいあったけど，第2～3階層で落下スピードが急激に上がってしまうのはマズイなと思いましたね。

さわ：つまり，前作でモノ足りないユーザーにとって，『ぷよ通』はいいゲームになってたけど，『ぷよ通』から入ったユーザーにはむずかしすぎる。そのへんが，初心者のおねーちゃんたちにはツライんでしょうね。

秋山：『ぷよ通』のフィーチャーは，前作をやり込んだ人には受け入れられましたが，初心者にはあまり関係がなかったんですよ。だから，初心者同士で遊ぶなら，発売当初で「ふたぷよ」が1回200円の『通』よりも，1回100円になっている前作のほうがいい，と。そういう意味で，本当のライバルは前作だったというのがありますね。

――アーケード，メガドライブ版ともに，前作からボタンの配置が変更されていますよね？

森田：これは完全な失敗です。操作については，前作を踏まえずに作ったんですよ。ですから，『ぷよ通』で一番の反省点は，ボタンのキー配置をまちがえたことと，メガドライブだと色が見づらかったことですね。サターン版では改善したいと思います。もう少し時間をかけてテストプレイをしていれば，そういう意見がでたと思うんですけどね。反省してますんで，思いっきり悪口言ってください（笑）。

秋山：一同，平謝りということを書いてもらえればと。まだ見捨てないで，今度こそということで（笑）。

森田：そういう意味では，サターン版みたいに，作り直すチャンスがあたえられるというのは，ゲームを作る側からすれば，かなり幸運なことだと思いますよ。『通』が作れたのも幸運なんですけど，こっちはだいぶ変えちゃいましたからね。

『ぷよ3』の核心にせまる!?

――話は変わりますが，もしも『ぷよ3』がでるとしたら，どの機種がプラットホームになるんでしょう？

森田：僕個人の予測でお話しするなら，これまでの流れから考えると，やはり最初はサターンとアーケードっていうのが順当なところでしょうね。

さわ：メガドライブは，アーケードのプログラムをそんなに書き換える必要がなかったですから，すぐに家庭用で遊べるのが大きかったですよね。いまはすっかりサターンにとってかわられましたけど。

森田：サターンにしても，アーケードでの互換基板（ST－V）があるから，そういうのを利用すれば，メガドライブのとき並みにスムーズにいくんじゃないですかね。

――楽しみですね。

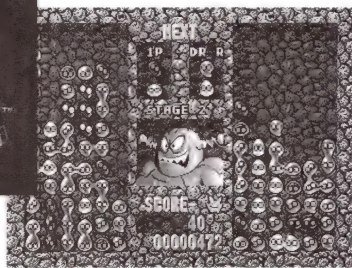
森田：『ぷよ3』になっても，四つくっつけて消すというルールは，『ぷよぷよ』である意味を持たせるために残るでしょうね。広野（『ぷよ通』のメイン・プログラマー）は，「まだ落ちものパズルには可能性があるから，つぎの落ちものもやりたい」って言ってますし……。まあ，周囲の要請があれば作るでしょうけど，そのときにボクがそのプロジェクトにいるかどうかはわかりません。というのも，ボクはサターン版『ぷよ通』で『ぷよぷよ』は完成したと思ってるんですよ。ゲームのデキとしては，前作よりも『ぷよ通』のほうが絶対いいと思っています。インパクトの面で見ると，明らかに前作のほうが上でしょうけど……。『ぷよ3』はそれら以上のものにしなければいけませんから，作るとなったら大変ですよ。

――それでは，最後にひとことずつメッセージをお願いします。

森田：構想4年の大作ゲームがついにでます（笑）。『ぷよ通』を手がけた人が作っているゲームなので，見かけたら買っていただきたい。あと，『ぷよ通』の誰にでも楽しめるってコンセプトは，前作から変わってませんから，対戦格闘ゲームに飽きたらパズルゲームを……っていう感じですかね。

秋山：『ぱず○だ○』ですか？（笑）

森田：まあ，ボクとしては『バーチャファイター』の合間にでもやってもら

▲▶ジェネシス版「ぷよ1」である「ドクターロボトニクス・ミーンビーンマシーン」（長すぎ）

えれば満足です。ボクも『バーチャファイター』ばっかり遊んでますし……。早く『バーチャファイター3』がでてほしいですね（笑）。だから，セガAM2研の鈴木さんにがんばってほしいと，最後はこれにしましょう（笑）。

——秋山さんは？

秋山：ええ，まあホントにあやまるしかないです(笑)。デモはいっぱい作ったけど，世にでたのはちょびっとだったということを踏まえていただけたらと。納得できない人はサターン版を買ってください。ああ，コレで怒られるとシャレにならないですけどね。あと，メガドライブ版の『魔導物語』ですね。メガドライブ業界で最後のRPGとなるべく，がんばってますので，よろしくお願いしますと。サターンばっかりじゃなくて，たまにはメガドライブもやってね，みたいな。

——それでは，さわさん。

さわ：アーケード，メガドライブ，ゲームギアでひと足先にでちゃった『ぷよ通』に関しては，こちらも「なんじゃこりゃ？」っていうところがたくさんあったんで，さきほど森田が言ったように，セガサターン版が完全なるモノであれば，ってところですね。あとは，キャラの設定も充実させて，『ぷよぷよ』だけでなく，『魔導物語』も楽しめるようにしたい。それと，『ぷよ通』は4人まで対戦できるので，4人対戦台がないゲーム・センターがあったら，そこの店員さんに「入れてよぉ」とダダをこねてください。基板をたくさん買っていただければ，ボクらの給料がでるということで（笑），よろしくお願いします。

秋山：東京のほうでは，4人対戦とかどうなってるんですか？

森田：こっちでは，置いてあってもやっているのはあんまり見ないねぇ。

——あ，そうですか？　東京のほうは意外とやってますよ。

秋山：まあ，熱くなるような人がいればいいんですが……。ふつう，そんなに乱入はしませんよねえ。

森田：でも，この前『ぱず○だ○』で乱入されたよ（笑）。

——最後は，島崎さんに……。

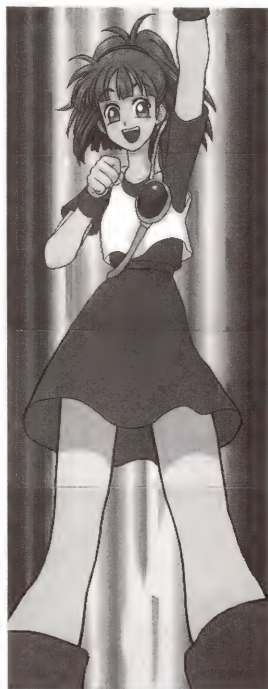
島崎：セガサターン版で漫才デモが復活しましたし，キャラの動きとか，なるべくおもしろいモノにしようと思ってますんで，いままでモノ足りない思いをしていた人はサターン版を買って，漫才デモを楽しんでください。

秋山：ひととおりのグラフィックはROMのなかに眠ってるんですよ。だから，動かそうと思えば動くんですが，永遠の眠りについてしまった（笑）。

森田：もう，サターン版をよろしくということが結論ですか？

秋山：だから，ここであやまっておいて，つぎこそはと……(笑)。

——長時間ありがとうございました。

（95.3.31.コンパイル本社にて）

◀コンパイル本社の入口。ちなみに，この取材は第1回ぷよマスターズ大会3位の賞品である「コンパイル見学旅行&広島観光」を利用したもの。しかも，仕事（コンパイル取材）を優先させたので，広島観光はキャンセルしてしまったのだ。トホホ……

▶いま、のみはココニールそうです。（東京都／LKと呼ばれた男）【情報局長：と言われても、ドコニールかさっぱりわからん】

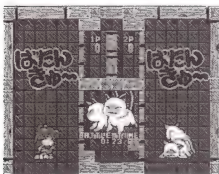
ぷよぷよ通 超情報局

情報局長だメェ（バロメッツ風）。たとえ格闘ゲームでなくても，我が情報局は開設されるのである。それでは今回も，使える情報と使えない情報をお届けしよう。

まずは，載せきれなかった情報を完全フォロー

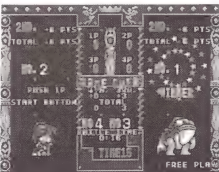
引き分けのひみつ

『ぷよ通』では，両者が同時に積み上がると引き分けになる。このときの判定時間は約60分の12秒。ただし，この時間内なら引き分け，という設定ではなく，いろんな処理を順番にしていって，そのあいだに両者とも積み上がったら引き分け，というシステムになっているため，この時間は多少変動する可能性がある。

引き分けになると，勝敗計算に特殊な処理がされるので，機種別に説明をしておこう。

◀両方ともばたんきゅーになると，勝敗決定がちょいとばかし複雑に

●アーケード版……ふたぷよ・3本設定の場合はセットマッチのため，メガドライブ版と同じ。それ以外の本数設定，または通信での対戦ではポイントマッチになるので，みんぷよと同じだ。

順位点での判定になるみんぷよでは，同時に負けになると，右側のプレイヤーが上位になる。たとえば，4人対戦で最初の2人が同時に負けた（3位と4位が同着になった）場合，左側のプレイヤーが4位，右側が3位になる。ただし，最後の2人が同時に負けた場合は，両者とも2位となって，6PTSがあたえられ，1試合終了となる。

左右の方向は，さきにスタート・ボタンを押した筐体側が左，あとが右になり，その筐体内でも左右（＝1P・2P）で優位性が変わってくる。

◀あとからスタート・ボタンを押した筐体側の右側が4Pに。一番有利

●メガドライブ版……1回目の引き分けは無効試合となり，何の影響もない。2回目以降は1試合終了と判定され，実際に表示される勝ち数は増えないが，両者とも仮に1勝したとみなされる。隠しコマンドでポイントマッチになっている場合は，アーケード版のみんぷよと同じ。

●ゲームギア版……ふたぷよ，みんぷよともに，最終勝者の判定がされないため，引き分けでの特殊処理は行なわれない。設定本数の過半数を取るか，設定本数だけ試合を終えると，コンティニュー待ちとなる。

●セガサターン版……メガドライブ版と同じ。

●PC-9821版……ふたぷよでの引き分けは，1試合終了するだけで，特別な処理はされない。みんぷよだと，両者とも下位順位になる（2位と3位が同着だと，両者3位になる）。

●スーパーファミコン版……ふたぷよの場合は無効試合となって何の影響もなし。みんぷよの場合は，右側でプレイしている人が上位になる。ただし，最後の2人が同時に負けた場合は，アーケード版と同じようにそれぞれ6PTSを獲得（順位表示は右が上位になるが，順位点は同じになってしまう）。また，このときは消化した試合数が増えない。1人しか生き残らなかった場合だけが試合数のカウント対象となるのだ。

◀4人対戦で全員同時に終わると，3Pと4Pが6PTSとなる

●スーファミ版リミックス……スーファミ版と同じ。ただしみんぷよで最後の2人が同時負けだと左が上位になる。

●PCエンジン版……スーパーファミコン版と同じ。

同点のひみつ

ふたぷよ・みんぷよの最終勝者判定時に同点だと，これまた機種によっていろいろな処理がされている。

●アーケード版……ふたぷよセットマッチはメガドライブ版と，ポイントマッチはみんぷよと同じ。みんぷよは，順位点が同点の場合はスコア（対戦中に獲得した得点）で決定。それも同点

だと，右側のプレイヤーが上位になる。

●**メガドライブ版**……セットマッチの場合，最終勝者はオプションでの設定本数÷2+1（過半数）を先取したほうになるが，このときに引き分け時の仮の1勝も考慮される。設定本数を終了した時点で勝ち数が同じだった場合，2P側の勝利になる。ポイントマッチの場合はアーケード版みんぷよと同じ。

◀3本設定だと，勝ち，引き分け，引き分けでも最終勝者になれる

●**ゲームギア版**……最終勝者の判定がないので，特殊処理なし。

●**セガサターン版**……メガドライブ版と同じ。

●**PC-9821版**……ふたぷよだと，設定本数を終わったときに，どちらも過半数を獲得できていない場合は，延長戦に入る。ここで勝ったほうが最終勝者に，引き分けると両者とも負けになる。みんぷよの場合，順位点が同点だとスコアの多いほうが上位。それも同点だと，同着順位となる。

なお，PC-9821版のみんぷよは，1試合終わるたびにコンティニューしないといけない。合計順位点による総合順位も，その時点での結果が毎回表示され，設定本数を終わると順位点がリセット，あらためてゼロから算出されるようになる。

◀極端な例だと，全員が一位なんてことにも

●**スーパーファミコン版**……ふたぷよだと，先取制のウィンマッチになるので，どちらかが設定本数勝つまでつづけられる。みんぷよでは，順位点が同点の場合は乱数で順位が決まる。

●**スーファミ版リミックス**……ふたぷよはスーパーファミコン版と同じ。みんぷよでは，順位点が同点だとスコアが多いほうが上位。それでも同点の場合は左側のプレイヤーが上位になる。

●**PCエンジン版**……スーパーファミコン版と同じ。

状態による演出のひみつ

ひとぷよプレイ中，自分側のフィールド内に60個以上のぷよが置かれると，ピンチBGMに変化する。この状態で54個未満に減ると，もとの曲にもどる。サタンとの対戦中や，ゲームギア版では変化しない。

同じくひとぷよで，敵キャラの表情が変化したり，汗をかいたりする条件を書いておこう。

まずは表情。コンピュータ側のフィールドに36個以上のぷよが置かれると，困った表情（劣勢）になる。そうでないときに，人間側が36個以上になると，喜んだ表情（優勢）になる。どちらでもなければ平常顔。

つづいては汗。コンピュータ側のぷよ個数を8で割った結果によって汗が表示される間隔を決定している。また，光るタイミングも同じようにして決まっている。くわしくは下の表を参照のこと。数値は60分の1秒を表わし，この時間間隔で汗をかいたり，光ったりしているのだ。なお，ゲームギア版にはどちらの演出も入っていない。

演出判定表

CPU側のぷよ個数÷8	汗	光る
0	なし	なし
1	なし	なし
2	なし	なし
3	なし	なし
4	11	なし
5	7	181
6	4	121
7	3	81
8以上	2	49

［単位：1／60秒］

隠し仕様のひみつ

『ぷよ通』には，隠しコマンドや隠し仕様がたくさん存在している。それらを機種ごとにまとめて紹介しよう。

●**アーケード版**……参加者募集中の画面で，人数が決定するまで1Pと2P両方のレバーを上に入れていると，全消しのファンファーレが鳴る。このとき2人以上の対戦になっていれば，かたふた（かた1）ルールでプレイできるのだ（どのルールを選択しても，かたふたになる）。ただし，通信を利用しての2人プレイだと実行できないから注意。

◀対戦でのかたふたは，エディットする以外ではこの方法でしか遊べない

●**メガドライブ版**……スタート・ボタンを押したあとのモード選択画面で，コントローラ2のCボタンを押しながらオプションを選ぶと，I/O TESTの部分に「BATTLE MODE」が追加される。ここでは「SENSYU」と「POINT」が設定できるが，POINTにした場合，ふたぷよがセットマッチ（先取制）からポイントマッチ（順位点制）になる。これだと，かならず設定試合数を消化するようになるが，実質的には大きな変化はない。

◀大きな変更点は，決着時の演出がアーケード版と同じになるくらい？

●**ゲームギア版**……ゲームギアには，ぷよのグラフィックを変更するコマンドが，3種類も用意されている。

①オープニング・デモのときにボタン1・2を押しながらスタート・ボタンを押してゲームをはじめると，ぷよがゴージャスなグラフィックになる。

②オープニング・デモ中に左・上・左・2・1の順でボタンを押すと音が鳴り，この状態でゲームをはじめると，ぷよがヒューマン（人型）になる。
③同じくオープニング・デモ中に上・1・下・2・右・1・左・2の順で16回くり返してボタンを押すと，全消しのファンファーレが鳴り，ぷよが敵キャラクターのグラフィックになる。

それぞれの写真は124ページに載っているぞ。

●セガサターン版……ひとぷよの通モードをクリアしたデータ（おしまいになっているファイル）でプレイすると，自由に対戦キャラを選べるようになる。ただし，この方法でサタンを倒しても，エンディングにはならない。

◀1回クリアしたデータが必要。まずはがんばって最後まで行こう

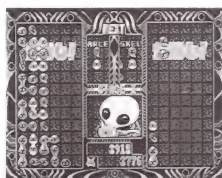
●PC-9821版……オープニング・デモ中に，特定の順番でキーを押していくと，ある特殊な現象が起こる，らしい。じつは，コンパイルの開発スタッフも，そのキーの順番を忘れているということで，確認ができなかったのだ。正確な情報が入手できたら，あらためて報告しよう。

●スーパーファミコン版……オプション画面でGAME MODEを選択，そのまま何もせずに12秒間待っていると，画面下にメッセージが流れる。すると，オプションの1画面目に「CUSTOM」という項目が追加されるのだ。これを選ぶと，観戦モードの「WATCH」，出現するぷよの色数を減らす「COLOR MINUSS」，プレイヤーが何人参加するかを決める「HUMAN VOLM」，コンピュータが担当する場所の思考ルーチンに任意のキャラをあてはめる「CPU1～4」が設定できる。

●スーファミ版リミックス……みんぷよで敵キャラを参加させているとき，L・Rボタンを同時に押すと，そのキャラを瞬時に負けにすることができる（ぷよが消えているときには実行できない）。

●PCエンジン版……ひとぷよをクリアすると，オプションにあるANIMATIONの項目に「ARRANGE 1」が追加される。これを選んでひとぷよをはじめると，全キャラと順番に戦っていく2周目がプレイできる（通モードのようなもの）。さらに……!?

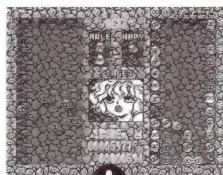
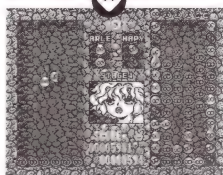
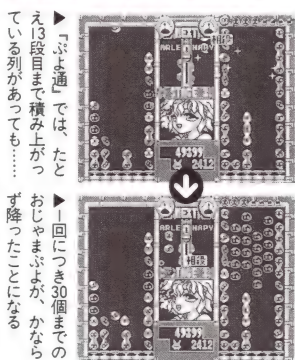
14段目のひみつ

フィールドの一番上に，見えない13段目があるということは解説したとおり。14段目以上にぷよが積まれた場合は，消去されてしまうのも紹介ずみ。ただし，ゲームギア版だけは例外で，おじゃまぷよはたしかに13段目までしか積もらないが，色ぷよは14段目まで置くことができるのだ。これを利用すれば，4個消しルールでも20連鎖が組めてしまう。挑戦してみる？

◀14段目に組ぷよを載せるには，カベ越えのテクニックを応用

おじゃまぷよの降りかたのひみつ

『ぷよ通』になって，システム的に変化したのは，なにも相殺や全消しだけではない。おじゃまぷよの降りかたも変更されている。これまでは，13段目まで積み上がった列に降ってこようとしたおじゃまぷよは，保留されて次回の降下にまわされていたため，1～2個のおじゃまぷよが最後までなかなか降ってこないことがあった。

『ぷよ通』では，保留されることがなくなり，たとえ実際には1個しか降らなくても，30個なら30個分の予告ぷよが減るようになったのだ。

ところが，セガサターン版のみ，前作と同じ保留されるシステムになっている。のほほやハーピーなどが使う，1列を上まで積み上げてのフィーリング連鎖は，保留される前作のシステムに弱い（積み上げていない列に集中して降ってくるから）。そのぶんサターン版は多少難易度が下がっている。

◀これは前作の画面。予告ぷよとして蓄積されているおじゃまぷよは……

◀見えない13段目もふくめて，実際に降った個数しか減らなかった

▶『ぷよ通』では，たとえ13段目まで積み上がっている列があっても……

▶1回につき30個までのおじゃまぷよが，かならず降ったことになる

『ぷよ1』設定のひみつ

スーファミ版とリミックスのオプションに，ゲーム・システムを『ぷよ1』に変更する「PUYO」という項目がある。これをオンにすると，以下のようにシステムが変更される。

- 相殺……あり
- 全消しボーナス……あり
- クイックターン……なし
- NEXT2ぷよ……見えない
- おじゃまぷよの降りかた……『ぷよ1』と同じ

さらにオプションで相殺をオフにしておけば，ほぼ前作と同じ状態で遊べる。ただし，全消しボーナスはどうやってもなくすことができない（ふたぷよなどでルール・エディットするしかない）。

みんぷよのひみつ

みんぷよについては，まずは全機種に共通する情報。1Pと3Pはアルル側，2Pと4Pは敵側のかけ声になる。

アーケード版とゲームギア版では，自分側のモニターがかならず1P&2Pと表示され，相手側が3P&4Pとなる。

さらにゲームギア版では，自分の隣はかならずコンピュータが受け持つことになり，対戦開始前に選択する辛さ（レベル）は自分と同じものを選ぶ。もしもプレイヤーが2人とも負けて，残りがコンピュータだけになっても，ボタンを押せば強制的に試合を終了させることができる。

PC-9821版では，さきにタイトルからモード選択画面に入ったマシン側が1P&2P，あとから参加したマシン側が3P&4Pになる。同着順位の判定があるのも，この機種だけだ。

スーファミ版では，参加させた敵キャラの辛さを変更できないが，リミックスでは自由に決められる。

実戦で役に立つ情報としては，だれか1人が連鎖してこちらに攻撃している最中なら，蓄積されているおじゃまぷよは降ってこない（タイミングによっては降ってくることもある）。

知っていればトクをする（かもしれない）情報

究極の待ちプレイ

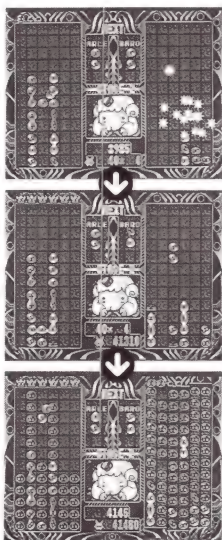
組ぷよの落下速度が遅いステージで，クイックターンを高速で行なうと，落ちずにその場でまわりつづける。これを利用して，カンタンにひとぷよの延長戦キャラに会うことができるのだ。

まず，一番下に同色ぷよを3個集めて，その上部でクイックターンができるように列を積み上げる。そして，集めたぷよと同じ色をふくんだ組ぷよが落ちてきたら，おもむろに高速クイックターンを開始するのだ。

そのまま時間の経過を待つ。相手が攻撃してきても，組ぷよが落ちないためにおじゃまぷよはまったく降ってこれない。試合開始から300秒たつと，相殺機能が解除されるので，クイックターンをやめて組ぷよを下に落とし，あらかじめ置いてあったぷよを消そう。すると，単発で4個消しただけなのに，かなりの量のおじゃまぷよが発生する。もちろん，マージンタイムが切れて，おじゃまぷよレートが低くなったからだ。しかも相殺機能も解除されているので，相手側へおじゃまぷよを送ることになる。

ぷよを消した直後，蓄積されていたおじゃまぷよが降ってくるけれど，あわてずにまわしなどで時間を稼ぐ。そのあいだに，ぷよの落下速度が上がった敵キャラが，おじゃまぷよで埋まってしまうのだ。

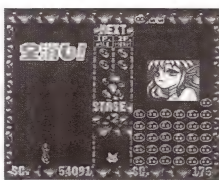
この方法を使うと，1ステージを160点でクリアすることができるので，カンタンに延長戦へ突入できる。

ただし，このテクニックは時間がたつと相殺がなくなるアーケード，メガドライブ，セガサターン版でしかできない。さらに，組ぷよの落下速度が低いLEVEL1でしか実行できないのも弱点（オプションで難易度をEASYにすれば，LEVEL2でも行なえる）。延長戦キャラを見るためだけの技術と言ってもいいかもしれない。

◀下部に同色を3個集めて，同じ色のぷよが入っている組ぷよをまわす

◀時間がたったら，クイックターンを解除して，ぷよを消す

◀あとはまわしで時間を稼ぐ。相殺をオフにしておけば，時間短縮も可能

マスクド???への道

スーファミ版&リミックスでは，オプションの「COLOR MINUSS」で，でてくるぷよの色数を減らすことができる。これを利用して，1色しかでてこないようにし（4に設定する），対戦中つねにレバーを下に入れて組ぷよを高速落下，全消しを連続して獲得していけば，高得点をとりつつ敵を倒すことができる。最上階にいるマスクド???にもカンタンに会えるわけだ。

◀相手は高速落下をしないので，全消しを相殺できなくなる。楽勝！

半回転でスピード・アップ

組ぷよを縦にして置くとき，回転させずにそのまま置くのと，ボタンを2回押して，上にあったぷよを下にして置くのとでは，明らかに後者のほうが早く置ける。高速落下をするときには利用しよう。ただし，まわすときは空中で行なうこと。地面や置いてあるぷよにあたってしまうと，“ぷよん”というアニメーション処理が入るため，逆に遅くなってしまうからだ。

ぷよ色組み替え連鎖

ひとぷよで対戦するキャラクターの中には，落ちてくる組ぷよの色を強引に変えて，連鎖を作りやすくしてしまうキャラがいる。確認できただけで，さそりまん，ルルー，サタンの3人が，この連鎖をしてくるようだ。

じつは前作でも使われていたこの手段，NEXTぷよやNEXT2ぷよの色を自由に変えてしまうので，もしもプレイヤー側がその組ぷよをさきに落としていた場合は，両者でちがう組ぷよが落ちてくることになる。

ただ，この連鎖を実行している段階でおじゃまぷよが降ると，どんなに少量であってもコンピュータはパニックになってしまい，連鎖を組めなくなる。小連鎖で埋めていくという，基本的なひとぷよ戦略は，ここでも効果を発揮してくれるわけだ。

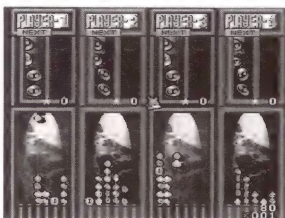
24連鎖目の悲劇

得点計算式の連鎖倍率（連鎖したなボーナス）は，10ページで解説している表のとおりなのだが，じつはあの表は，1か所だけ事実とちがっているところがある。アーケード版とメガドライブ版では，倍率上昇タイプ3の24連鎖以上の部分が，設定ミスで4になっているのだ。つまり，24連鎖以降は連鎖倍率が4しかないわけ。

もっとも，普通にプレイしているぶんには24連鎖なんて作れないので，ゲームにはまったく影響がない。気になる人は，エディットで2個消し（または3個消し）ルールを選択して，実際にたしかめてみるのもいいだろう。まず，できないだろうが。

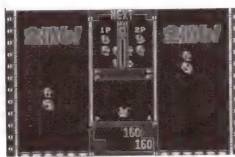
4人目の悲劇

スーファミ版&リミックスのみんぷよでの怪現象。4P（画面右端）のフィールドでプレイしていると，同時消しをしても得点計算式に同時に消したねボーナスが加算されないのだ。つまり，そのぶん発生するおじゃまぷよが少なくなってしまう。たとえば，通常ルールで1連鎖目に4個＋4個の2色同時消しをすると，本当なら240点入るはずなのに，4Pでやってみると80点しかもらえないのだ。

大連鎖になればそれほど影響はないにしても，小連鎖のときはおじゃまぷよの発生量にかなり影響してくる。勝ちたいなら，絶対にここでプレイしないように。逆に，上級者を4Pにすれば，ハンディ戦ができるとも考えられる。

▲右端に注目。同時消しをしているのに，倍率のボーナスがつかない。悲しすぎ

書きまくり連鎖攻撃

●相殺タイムラグ

PC-9821版では，相殺が行なわれるときに一瞬のタイムラグが発生する。相殺するのに時間がかかるのか，つぎの組ぷよ（またはおじゃまぷよ）が落ちてくるまでに，ほんの少し時間がたってしまうのだ。このため，攻撃側よりも相殺を行なう防御側のほうが，不利になっている。

◀1個消しにして全消しを相殺しあえば一目瞭然

●OFとはオーバーフロウの略

蓄積されたおじゃまぷよの量があまりにも大きくなると，それまでの個数がゼロになってしまうことがある。これは，内部でデータを処理している部分がオーバーフロウ（桁オーバー）してしまうため。65535個という，コンピュータと友だちならばよく見る数値を超えると，カウント・オーバーになってしまうようだ。

●究極のショートカット

アーケード，メガドライブ版では，LEVEL1の延長戦（マスクド？？？）に勝ってNEXT EXPを越えられないと，なぜか普通のエンディングになってしまう。なかなか会えない彼と謁見できたゴホウビということらしい。

●こんにちはサタンさま

ふたぷよでは，勝敗がついたとき1P側にアルル，2P側に敵キャラがランダムで登場するが，『ぷよ1』ではどちらかのプレイヤーが通算100勝となったときにはサタンが出現した。ところが，今回はこれが200勝に上方修正されているのだ。200勝しないとカウントがゼロにならないからだろう。

ただし，スーファミ版とリミックスでは，前作と同じ100勝でカウント・リセットとなるので，このときにサタンが登場する。

◀今回は200勝でサタンが登場。前にも増して長い道のりになった

●カーバンクルの妙技

とこぷよでおたすけアイテムとして登場するカーバンクルは，通過したぷよを最初に載ったぷよの色に変えてくれる。それだけでなく，載ったぷよがアニメーションをしていたら，その表情までも再現してしまうのだ。

●マスクド？？？行方不明

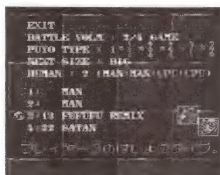
マスクド？？？は，第1階層の延長戦キャラとして，また最上階でのラストボスとしても登場する。しかしゲームギア版では，最上階で出現しなくなっている。ノー・コンティニューで22万EXPを取っていれば出現する，は

ずだったのに，手ちがいででなくなってしまったとか。彼に会いたい人は，努力して第1階層の延長戦をめざそう。ただし，ゲームギア版ではクイックターンを使った低得点クリアができないので，実力で会いに行くこと。

●ふふふリミックス誕生秘話

『す〜ぱ〜ぷよぷよ通』から『す〜ぱ〜ぷよぷよ通リミックス』になって，ゲームモードが増えたり，音楽がアレンジされたりと，いくつかの変更点があった。こういったハデな変更点の陰に隠れて，ある1人（匹？）のキャラが大きくリミックスされていた事実に，気づいた人は少ないだろう。

そのキャラクターの名は，ふふふ。ことのいきさつは，スーファミ版の「やさしいぷよぷよ」にさかのぼる。ここに登場する4キャラのうち，ゾンビだけがノーマル・モードとはちがった思考ルーチンを持っていた。それは「左から1・2・3列の順で11，11，6個のぷよを置く」という，フィーリング連鎖だったのだ。

ところが，これがかなり強すぎることが判明。そこでリミックス「やさしいぷよぷよ」のゾンビはノーマル・モードと同じ思考ルーチンとなり，変わってふふふがその専用ルーチンを受け継ぐことになった。リミックスのふふふは，ノーマル・モードでもこのルーチンを使っているので，プレイする場合は気をつけて対処すること。

◀よーく見てみると，ちゃんとキャラ名のところにREMIXの文字が

●あんた，えらい無口やね

ひとぷよでは敵の1連鎖目に「いてっ」のボイスが入らない。それだけ。いちおう理由を聞いてみたところ「ものすごくうっとうしいのでやめた」との納得のいく返答を得られた。

●ディップスイッチについて

アーケード版では，ディップスイッチ（環境を整えるためのスイッチ）を変更することで，さまざまな設定ができる。特徴的な内容を紹介しておこう。

まずは，乱入禁止ボタンの使用ができるかどうか。ゲーム中にスタート・ボタンを押せば乱入禁止になるのか，つねに乱入可能なのかを設定する。初期状態のままだと，前者の設定になっている。

回転ボタンの設定も大きな問題。たまに，ボタンの位置と回転方向が逆になっているゲーム・センターを見かけるが，これは初期設定がそうなっているから。ディップスイッチをちゃんと設定しているお店でないと，逆になっている可能性が大きい。

対戦するのに人数分のコインが必要か，1コインで対戦できるかも決められる。人数分必要な場合は乱入も可能だが，1コインで対戦OKの場合はつねに乱入不可だ。

前作と同じように，メガロ50デラックス・タイプを使っていると，おじゃまぷよが降ってきたときに座席が揺れるかどうかも選択できる。

連鎖時のかけ声の謎（またの名を字だらけの小部屋）

連鎖したときにアルルが叫ぶかけ声が，『通』では7種類に増えている。敵側（ふたぷよだと2P側）が連鎖したときの声は，アルルが攻撃されて叫んでいる声なので，「やったなー」「いてててて」という受け身の内容になっているのだ。

逆に，自分側（ふたぷよだと1P側）が連鎖したときの声は，1連鎖目をのぞいて，アルルが魔法を唱えている声。出展作である『魔導物語』で登場した呪文なので，その魔法の効果を説明しておく。

●2連鎖目「ファイヤー」……その名のとおり，火の玉を投げつける火炎系の攻撃魔法。魔導力を使わない，基礎中の基礎の呪文になっている。

●3連鎖「アイスストーム」……吹雪を呼び起こす攻撃呪文。初期の『魔導物語』ではぷよぷよに効果のある魔法として有名だった。これも魔導力を消費しない。

●4連鎖「ダイヤキュート」……魔導力を高め，つぎに唱える魔法がパワーアップする補助呪文。たとえば，このあとにファイヤーを唱えると「ファファファファファイヤー」となる。

●5連鎖「ブレインダムド」……敵ののーみそをぷーにして，しばらく攻撃できなくさせるおそろしい攻撃補助魔法。『ぷよ通』で初登場。正式にはひらがなで書くらしい。

●6連鎖「じゅげむ」……巨大な気を放出してダメージをあたえる攻撃魔法。成功率が低いのが特徴で，これも本作からの登場。

●7連鎖以上「ばよえ〜ん」……敵を感動させてしまう，よくわからない攻撃補助魔法。『ぷよ通』でも「ばよえ〜ん」を7連発くらいすれば，感動をさそうことまちがいなし。

これら以外に，未使用になってしまったボイスがある。メガドライブ版のサウンドテストで聴ける以下のものが，開発途中で消えてしまった幻のかけ声なのだ。

●「ひーどん」……これを聴くと，眠気におそわれてしまう補助呪文。

●「どんえーん」……呪文を唱えた人物のまわりにカベができる防御魔法。バリアになるわけだ。

●「スリープ」……相手を眠らせる攻撃補助呪文。「ひーどん」と同じだけれど，こちらはパソコン版の『魔導物語1-2-3』で登場，「ひーどん」はそれ以降のエピソードで登場した。

●「やめてー」「なんでぇー」……これは敵が連鎖したときに使われる予定だったのだろう。次回作があれば，もしかすると登場するかも？

質問コーナー"おしえてるいぱんこ"(またの名を字だらけの大部屋)

本書制作中，コンパイルの開発スタッフにいくつかの質問をさせていただいた。その中で，インタビューでは聴けなかった内容や，興味深い回答をいくつかいただいたので，ここを利用して掲載してしまおう。なお，多忙にもかかわらずご回答くださったスタッフのみなさんにお礼申し上げます。

Q：組ぷよを置いたときに，しばらくして影がスッと消えるのはなぜ？

A：影がないとゲーム画面が平板に見えるから，ということで影をつけ，ぷよを置いたとたんに消えるのもおかしい……ということで，演出的な感覚でそうなってます。

Q：NEXTぷよの色はどうやって決められているのですか？

A：とこぷよはランダムです。それ以外では，まず使う色を256回くり返して並べ（4色なら01230123……），乱数でデータを2か所ずつ入れ替えて，出現順番を決めています。結果として，どの色もほとんど同じ個数になっています。よく，同じ色がつづくときに「混ざってない」という人もいますが，本当に混ざってなければ特定の順番ででるはずです。

で，こうした256個＝128組のセットを，対戦開始時に作成しますが，ふたぷよの場合，選択した対戦レベルによって，出現する色数が3段階でちがってくるので，それぞれの色数用として3種類を作成します。ひとぷよは1種類だけ作成します。そして，これを順番に出現させていき，128手目までいくと，そのつぎの129手目は最初にもどってループするようになっています。

ですから，たとえばクイックターンを使って時間かせぎをして，両者が落とした組ぷよの個数が128手差になれば，そこからは同じ組ぷよが出現することになるんです。

Q：使われていないボイスデータは，使う予定があったのでしょうか？

A：連鎖やゲームの随所で使う予定でしたが，決定的な企画がでないまま時間切れとなり，使わないまま残りました。「そのぶんをけずって値段を下げろ」と言われそうですが，16メガ（メガドライブ版）より安くするには8メガにしなければならず，それにはゲーム自体を削減しないと不可能です。そのため，多少容量を節約しても意味がありませんでした。ならば，せっかくだし……ということで残したわけです。

Q：リミックスの通モードとサターン版の通モードのキャラクター順番がちがっているのはなぜ？

A：意図的というか，わざと変えました。サターン版と完全に同じだとつまらないですしね。4色でないと弱いキャラを前半の4分の1に置いて，そこを4色としました。あと，普段は低い位置にいるキャラを，意表を突いて高くしてみるのもおもしろいかな，という意図もありました。

Q：マスクド？？？登場にまつわる深い理由は？

A：結論から言うと，じつは深い理由はなさそうです。これからさき，なにか設定されるかもしれませんが。

本来は，LEVEL1の延長戦にだれを入れるかという問題でした。LEVEL1で延長戦を見るのは，当時"困難"だったので，もし達成できた人のためにそれなりに特殊なキャラを入れようとして，カーバンクルやランダーとかが候補にあがりました。が，あまりかけはなれたキャラは入れずに，本来のキャラのちがうバージョンを入れることになり，ならば？？？が妥当だろうとのことになりました。開発の過程でいろいろと調整を行なった結果，LEVEL1の延長戦は"困難"から"事実上不可能"になったため，最上階にも登場させることになりました。

マスクに関しては，はっきりした経緯はありませんが，バレバレの変装というコンセプトは最初から決まっており，あるいは某水兵服アニメなどの，事実上すっぴんなのになぜか正体がばれない変身が，どこか頭にあったのでしょうか？

Q：コンパイル内でのぷよ用語（スラング）があれば教えてください。

A：右3列にぷよを積み上げて偶然連鎖を狙う戦法は「かえる積み」と呼ばれています。べつにのほほが使っているからではなく，うちの社員のP.N.「ケロル」という人物が得意としている戦法だからです。それで『ぷよ通』でも，のほほがこの戦法をマネしました。のほほはあまり考えずに積んでいますが，本人はもっと連鎖しやすいように考えて積み上げているので，強さがそこそこ安定しています。

『ぷよ通』開発中，社内に置かれた筐体の一つには，シャレで「かえる禁止台」という紙が張ってありました。もう一つはもちろん「かえる許可台」。

◀のほほがさきではなくて，ケロル氏が本家本元。なかなか強いらしい

Q：開発で苦労した点は？

A：メガドライブ版完成の半年後，同じくメガドライブ版の『魔導物語』のために音声再生プログラムを改良実験中，ひょんなことから曲を止めるかわりに，カンタンに声の質を上げる方法をあみだしました。

いま，手元にはその手法を使ったMD版『ぷよぷよ通改』がありますが，修正作業自体は4時間で終わり，音質はものすごく改善されています（ゲームギアの『魔導物語』と同じ程度）。「なんでこれを思いつかなかったかなーくそ」状態です。みんな時間切れが悪いんやー！　アーケード版に漫才デモが入らなかったのも，2週間たりな

かったんじゃー!! うがー!! (落ちつかんかい)

いや，実際に，2週間は極端ですが，もう1か月あれば漫才デモは入っている予定でした。ロケテスト（発売前に開発中のバージョンをゲーム・センターに置いて，実際に遊んでもらってお客の反応をみること）で漫才を見たというウワサのもとはここです。半分くらいのキャラクターの動きはできており，会話は全部入ってました。ロケテスト版では，何人かのキャラは突っ立ったまま，セリフのみかわしていたはずです。ただし背景は，それこそ容量不足などの理由で，ゲーム画面そのまんまの予定でした（アーケード版はメガドライブ版よりも容量が少なかったのです)。また，オープニング・デモのルール説明も，もっとゲーム画面に近い構成になる予定でした（……予定は未定であって決定にあらずとはよく言った)。

しかし，諸事情で〆切りが迫り，アニメやタイミング取りがほとんど必要のないキャラクター紹介に変更され，ルール説明も動きの少ないものになり，結局あの姿になったのです。サターン版などに入っている漫才デモは，そのときお蔵入りしたシナリオも，けっこう使われています。

ルール・エディットについての普通の情報

まず，右にあるのが，ひとぷよ，ふたぷよ（みんぷよ）における各ルールでの設定一覧だ。倍率タイプは連鎖倍率の上がるタイプ，エディットNo.はエディット・モードで呼びだすときの番号。アーケード版ふたぷよ・みんぷよの固1は隠しルールだ。また，ゲームギア版ふたぷよ・みんぷよの6個消しでは，全消しボーナスが18個，2個消しでは，おじゃまぷよレートが150点，おじゃまぷよの得点が20点になっている。

ルールが変わったとき，変更される要素はこれだけなので，逆に言えばここに書かれているルールをエディットで作れば，他機種の設定そのままで遊ぶことができる。ただ，アーケード版は全消しボーナスが点数なので，そこは個数に変換しないといけない。

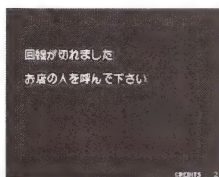
では，おもしろい（と思われる）エディット・ルールを紹介しよう。まずは消える個数を3個にする。そして倍率タイプ＝1，おじゃまぷよレート＝10，おじゃまぷよ得点＝10，全消し＝30にする。これくらいの設定だと，速攻の練習にもなるだろう。もう一つは消える個数が4個で倍率タイプ＝4，おじゃまぷよレート＝100，おじゃまぷよ得点＝50，全消し＝0。埋まってからが勝負となるサバイバル・バトルだ。

2個消しにしておじゃまぷよレートを下げ，おじゃまぷよ得点を上げると，それはそれで楽しめるルールになることが多い。いろいろな設定を楽しんでくれたまえ。

		ルール	倍率タイプ	おじゃまぷよレート	おじゃまぷよ得点	全消しボーナス	エディットNo.
アーケード版	ひとぷよ	通常	4	120	0	1,800点	―
		得点	4	180	30	3,000点	―
		固1	4	120	10	1,800点	―
		固2	4	120	10	1,800点	―
	ふたぷよ・みんぷよ	通常	2	70	0	2,100点	―
		得点	3	120	50	3,600点	―
		固1	2	140	10	2,720点	―
		固2	2	100	10	2,400点	―
その他の機種版	ひとぷよ	通常	4	120	0	30個	6
		得点	4	180	30	30個	―
		固1	4	120	10	18個	―
		固2	4	120	10	18個	―
	ふたぷよ・みんぷよ	通常	2	70	0	30個	1
		得点	3	120	50	30個	2
		固2	2	140	10	18個	3
		6個	1	200	10	30個	4
		2個	4	140	10	6個	5

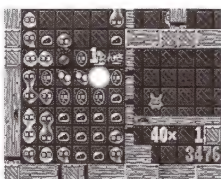
『ぷよ通』特写写真集（水着もあるぞ）

通信が途絶えました

対戦プレイをするのに通信機能が必要な機種では，プレイ中になんらかの理由で通信が切れた場合，その時点で試合が終わってしまう。その後の処理は機種によってちがう。アーケード版ではゲーム・センターの店員を呼ぶように文字がでるが，ボタンを押すとタイトルにもどる。ゲームギア版はメッセージがでたあと，自動でタイトルにもどる。PC-9821版はエラーが発生した状態になって，ゲーム自体が終了し，DOSにもどる。

◀これはアーケード版。相手側の台の電源が切れてもこうなる

▶ゲームギア版も同じ。通信対戦中は電源を切らないように

とくふたモード発覚!?

下の写真は“かたふた”ならぬ“得ふた”モードのもの。縮んでる通常おじゃまぷよの上に，得点ぷよがある。というのは当然ウソ。通常おじゃまぷよが消えるとき，一瞬だけ得点ぷよが表示される，その瞬間のショットだ。

◀どう見ても回転している得点ぷよだ。肉眼ではまず確認できないが

たらのはずかしい写真公開

日頃からナナメに構えることが多いすけとうだら氏。彼の知られざる正面姿を盗写することに成功した。

◀真っ正面から見ると，ふふふに似ていなくもない。それにしても丸い

セクシー・オブ・ぷよらーズ

◀おいしそうにぷよまんをほおばるスキュラ。シッポがうれしがってる

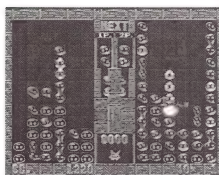
▶ほうきを上に構えたウィッチ。グリップから見ると，左利きのようだ

◀パノッティにヘンな踊りを踊らされているアルル。たしかにヘン

▶ドラコのビキニ姿。背中の羽やシッポの部分はどうなってるんだろう

ついに実現!! 全37キャラのCPU vs CPUダイヤグラム!

オール・アバウト・シリーズでやってほしい企画として，つねに上位に入っていたのが，キャラクター別による強弱表（ダイヤグラム）。そのアツい要望におこたえして，ついに今回，13冊目にして初の（コンピュータ）対戦ダイヤグラムを掲載する！

右のページがその全貌。スーファミ版のウォッチ・モードにて調査したものだ。1P・2Pそれぞれにキャラクターをあてはめ，10試合の対戦を行なう（同キャラ戦はしない）。その勝敗数をそのまま表中に書き込んでいる。

勝率75%を越えるハイレベルな争いとなった今回のダイヤグラム。結局，対戦相手により勝敗数にムラがあったものの，みごとにミノタウロスが総合トップに輝いた。わずか3勝差で2位につけたのは，フィーリング連鎖の王者，のほほ。さらに3勝差という第3位には意外や意外，第1階層に位置しているバロメッツが入った。以下，ぞう大魔王，ルルー，ウィッチ，ケットシーとつづく。

逆に，ダントツの弱さで最下位になったのが，言わずとしれたスケルトン-T。勝率11%は，彼としてはよくやったほうか。ブービーの32位はスキヤポデスが獲得した。実力者とみられていたサタンは，シェゾと並んで下位グループの19位。大昇格をはたしたドラコは18位と期待はずれに。10位に入ったのみは大健闘といえるだろう。

最高連鎖部門賞は，唯一9連鎖を達成したふふふが獲得。のほほは1歩およばず，ここでも2位に甘んじた。

この結果だけで強さを判定するのは危険だが，一つの判断材料にはなるはず。じっくりながめて楽しんでほしい。

◀総試合数5，280。本書中もっとも手間ヒマのかかったページである

『す～ぱ～ぷよぷよ通』CPU vs CPUダイヤグラム

自分＼相手	スケルトン-T	ウィル・オー・ウィスプ	スキヤポデス	トリオ・ザ・バンシー	のみ	ももも	バロメッツ	ミニゾンビ	パノッティ	うろこさかなびと	のほほ	ふたごのケットシー	ふふふ	マミー	アウルベア	さそりまん	サムライモール	ハーピー	パララ	ナスグレイブ	ゾンビ	すけとうだら	まもの	ウィッチ	パキスタ	ドラゴン	ミノタウロス	ドラコケンタウロス	ぞう大魔王	シェゾ・ウィグィィ	ルルー	サタンさま	マスクド???	合計	順位	最高連鎖数
スケルトン-T		3	1	2	0	1	0	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	3	1	1	2	1	1	0	0	3	0	0	0	0	0	1	2	35	33	4
ウィル・オー・ウィスプ	7		8	4	3	1	3	4	5	6	2	4	5	2	4	2	3	3	5	3	4	4	4	1	3	6	2	4	1	7	4	3	6	123	29	5
スキヤポデス	9	2		1	3	4	1	1	3	3	0	1	5	1	1	3	1	2	5	1	2	3	2	0	2	1	0	1	0	1	0	2	5	66	32	4
トリオ・ザ・バンシー	8	6	9		7	9	1	6	9	4	2	5	6	4	3	6	5	3	9	8	5	4	6	1	4	7	3	1	3	7	3	6	2	162	17	5
のみ	10	7	7	3		8	0	7	9	6	1	5	6	2	6	5	7	5	6	7	8	6	5	6	6	7	0	5	2	7	4	5	7	175	10	5
ももも	9	9	6	1	2		1	6	5	3	0	3	6	4	6	6	3	2	7	7	5	4	5	3	5	7	2	4	2	3	2	4	2	134	24	6
バロメッツ	10	7	9	9	10	9		9	7	9	2	6	6	7	7	6	8	7	9	8	9	8	8	7	6	8	5	9	6	7	6	9	8	241	3	6
ミニゾンビ	9	6	9	4	3	4	1		5	3	1	2	5	2	5	4	4	5	7	6	4	5	2	1	3	3	2	3	2	3	3	5	6	127	28	6
パノッティ	9	5	7	1	1	5	3	5		5	1	6	8	6	4	4	7	7	6	6	3	9	4	2	3	6	2	5	1	4	3	6	5	149	21	6
うろこさかなびと	9	4	7	6	4	7	1	7	5		6	5	3	3	4	5	5	8	7	6	6	4	4	6	5	8	1	7	3	4	4	4	6	164	14	6
のほほ	8	8	10	8	9	10	8	9	9	4		8	9	9	8	8	6	9	7	9	8	8	7	9	4	8	6	8	5	7	4	6	8	244	2	8
ふたごのケットシー	8	6	9	5	5	7	4	8	4	5	2		7	7	6	7	5	10	7	8	9	8	9	6	8	7	3	6	8	6	4	6	3	203	7	5
ふふふ	9	5	5	4	4	4	4	5	2	7	1	3		5	6	4	5	7	5	4	6	5	6	2	1	6	0	3	1	2	2	6	3	132	25	9
マミー	9	8	9	6	8	6	3	8	4	7	1	3	5		6	4	4	4	9	2	7	6	7	5	4	9	1	5	6	7	3	6	4	176	9	7
アウルベア	8	6	9	7	4	4	3	5	6	6	2	4	4	4		3	7	6	7	5	7	5	5	2	4	8	3	5	5	7	5	4	5	165	13	7
さそりまん	9	8	7	4	5	4	4	6	6	5	2	3	6	6	7		9	3	7	4	6	6	6	1	3	8	2	5	4	5	4	4	5	164	14	5
サムライモール	9	7	9	5	3	7	2	6	3	5	4	5	5	6	3	1		5	6	5	9	7	5	2	6	6	2	2	4	8	3	7	7	164	14	6
ハーピー	7	7	8	7	5	8	3	5	3	2	1	0	3	6	4	7	5		7	4	4	4	5	5	5	5	0	4	3	2	4	4	1	138	23	5
パララ	9	5	5	1	4	3	1	3	4	3	3	3	5	1	3	3	4	3		6	3	0	6	2	4	4	2	1	1	2	0	3	3	100	31	6
ナスグレイブ	9	7	9	2	3	3	2	4	4	4	1	2	6	8	5	6	5	6	4		5	7	5	1	3	4	2	3	2	4	1	4	1	132	25	6
ゾンビ	8	6	8	5	2	5	1	6	7	4	2	1	4	3	3	4	1	6	7	5		7	3	1	3	7	4	5	3	4	1	3	3	132	25	6
すけとうだら	9	6	7	6	4	6	2	5	1	6	2	2	5	4	5	4	3	6	10	3	3		4	2	5	3	3	4	4	5	4	4	4	141	22	6
まもの	9	6	8	4	5	5	2	8	6	6	3	1	4	3	5	4	5	5	4	5	7	6		5	1	10	3	7	3	10	3	8	5	166	12	4
ウィッチ	10	9	10	9	4	7	3	9	8	4	1	4	8	5	8	9	8	5	8	9	9	8	5		4	5	2	8	5	7	4	7	7	209	6	5
パキスタ	10	7	8	6	4	5	4	7	7	5	6	2	9	6	6	7	4	5	6	7	7	5	9	6		8	4	7	6	5	9	5	4	196	8	6
ドラゴン	7	4	9	3	3	3	2	7	4	2	2	3	4	1	2	2	4	5	6	6	3	7	0	5	2		2	4	2	4	3	3	2	116	30	5
ミノタウロス	10	8	10	7	10	8	5	8	8	9	4	7	10	9	7	8	8	10	8	8	6	7	7	8	6	8		9	4	9	4	9	8	247	1	6
ドラコケンタウロス	10	6	9	9	5	6	1	7	5	3	2	4	7	5	5	5	8	6	9	7	5	6	3	2	3	6	1		1	4	2	4	5	161	18	6
ぞう大魔王	10	9	10	7	8	8	4	8	9	7	5	2	9	4	5	6	6	7	9	8	7	6	7	5	4	8	6	9		8	6	8	6	221	4	6
シェゾ・ウィグィィ	10	3	9	3	3	7	3	7	6	6	3	4	8	3	3	5	2	8	8	6	6	5	0	3	5	6	1	6	2		5	4	5	155	19	7
ルルー	10	6	10	7	6	8	4	7	7	6	6	6	8	7	5	6	7	6	10	9	9	6	7	6	1	7	6	8	4	5		7	9	216	5	5
サタンさま	9	7	8	4	5	6	1	5	4	6	4	4	4	4	6	6	3	6	7	6	7	6	2	3	5	7	1	6	2	6	3		2	155	19	5
マスクド???	8	4	5	8	3	8	2	4	5	4	2	7	7	6	5	5	3	9	7	9	7	6	5	3	6	8	2	5	4	5	1	8		171	11	6

このページでは、オプション・モードに用意されている項目を解説する。下にあるのは、共通項目の機種別一覧表。例によって本を横にして見てほしい。各機種特有の項目については右ページ参照。★は初期設定。

項目	アーケード	メガドライブ	ゲームギア	セガサターン	PC-9821 &DOS/V	スーパーファミコン	スーファミリミックス	PCエンジン
VS COM LEVEL	EASY NORMAL★ HARD HARDEST	EASY NORMAL★ HARD HARDEST	EASY NORMAL★ HARD V.HARD	EASY NORMAL★ HARD VERY HARD	EASY NORMAL★ HARD HARDEST	EASY NORMAL★ HARD HARDEST	EASY NORMAL★ HARD HARDEST	EASY NORMAL★ HARD HARDEST
2P BATTLE COUNT	(1~3★~4) (1ずつ)	1~3★~9 (1ずつ)	1~3★~9 (1ずつ)	1~3★~9 (1ずつ)	1~3★~9 (2ずつ)	–	–	1~3★~9 (1ずつ)
MARGIN TIME	0~96★~992 (16ずつ)	0~96★~992 (16ずつ)	0~96★~992 (16ずつ)	–	0~96★~992 (16ずつ)	0~96★~992 (16ずつ)	0~96★~992 (16ずつ)	0~96★~992 (16ずつ)
RULE HENKA	OFF★,ON	OFF★,ON	OFF★,ON	OFF★,ON	OFF★,ON	OFF★,ON	OFF★,ON	OFF★,ON
SOUSAI	OFF,ON★	OFF,ON★	OFF,ON★	OFF,ON★	OFF,ON★	OFF,ON★	OFF,ON★	OFF,ON★
RENSA SIBARI	–	OFF★, LIMIT 2~9	–	OFF★, LIMIT 2~9	–	OFF★, LIMIT 2~9	OFF★, LIMIT 2~9	OFF★, LIMIT 2~9
KEY ASSIGNMENT	–	TYPE 1,2★	–	TYPE 1,2★	TYPE 1★~4	各ボタン	各ボタン	TYPE 1,2★
INPUT TEST	○	○	×	○	×	○	○	○
SOUND TEST	SOUND VOICE	SOUND VOICE	SOUND VOICE	SOUND	SE MUSIC VOICE VIDEO×2	SOUND VOICE	SOUND MUSIC VOICE	SOUND MUSIC VOICE

共通項目

●VS COM LEVEL
ひとぷよ時のランクを設定。
●2P BATTLE COUNT
ふたぷよ&みんぷよ時の設定本数。
●MARGIN TIME
おじゃまぷよレート変化までのマージンタイムを決める。
●RULE HENKA
ひとぷよ時，ステージごとにルールが変化するかどうか。
●SOUSAI
相殺機能の有無。
●RENSA SIBARI
規定連鎖以下ではおじゃまぷよが発生しない。
●KEY ASSIGNMENT
ボタン配置を設定する。
●INPUT TEST
レバー&ボタンの入力テスト。
●SOUND TEST
音関係のテストモードの種類。

メガドライブ版

●VOICE MODE（TYPE A，B★）
ボイス再生方法の切り替え。AはBGMがとぎれずボイスが低質，Bはクリアだが BGMが一瞬止まってしまう。
●BATTLE MODE（POINT，SENSYU★）
ふたぷよ時の形式をポイントマッチ，セットマッチ（先取）から選択。

セガサターン版

●SAMPLING（OFF，ON★）
ボイス出力の有無。
●SOUND（STEREO★，MONO）
音声出力方式を選択。
●MANZAI DEMO（OFF，ON★）
漫才デモの表示を選択できる。

PC-9821&DOS/V版

●SOUND MODE（OFF，ON★）
BGMの有無を決定。
●VOICE MODE（OFF，VOLUME1～11★～16）
ボイスの再生音量。
●ANIME MODE
ぷよが消えるときのパターン表示（HAJIKERU：初期設定ON），消えパターンを敵キャラと同じにする（HAJIKEONAJI：初期設定OFF），敵側の汗表示（ASE：初期設定ON），相殺時の星の演出表示（SOUSAISTAR：初期設定ON），とこぷよでのおたすけアイテム出現（CARBUNCLE AND BIGPUYO：初期設定ON）。それぞれの有無を変更可能。

スーファミ版&リミックス共通

●SOUND（MONO，STEREO）
音声出力方法。初期設定は，スーファミ版MONO，リミックスSTEREO。
●ENDLESS MODE（TRAINING，NORMAL，ACTION★，WILD）
とこぷよでの，おじゃまぷよ&お助けアイテムの出現選択。
●FACE DISPLAY(OFF，BACK★，FRONT)
ひとぷよでの，敵顔グラフィックがぷよの前/うしろのどちらに表示されるか，または表示しないかを選択。
●FACE POSITION(LOW，MID★，HIGH)
ひとぷよでの，敵顔グラフィックの表示高さを決定。
●4PLAYER FRAME（FREE★，LOCK1～5）
みんぷよ時のワクをランダムにするか，固定するか。
●PUYO（1，2★）
こまかいルールを『ぷよ1』『ぷよ通』のどちらにするか。
●KEIJOU（OFF★，1～11）
試合開始時に置く障害物などの選択。
●4P SCORE DISP.（OFF★，ON）
みんぷよ時，フィールド下に常時スコアを表示するかどうか。
●WATCH（OFF★，ON）
ウォッチ・モードを選択できる。
●COLOR MINUSS（0★～4）
登場するぷよの色数を強制的に減らす。0以下になる場合は1に修正。
●HUMAN VOLM（0～2～4）
プレイヤー参加人数を設定。初期設定はスーファミ版4，リミックス2。
●CPU1～4（SFC：1～33/SFC-R：1～37）
1P～4Pへ，数字に対応した敵キャラの思考ルーチンを当てはめる。

スーパーファミコン版

●VS.HUMAN GAME（1～3★～9 GAME）
ふたぷよ&みんぷよの設定試合数。
●ENDLESS FRAME（FREE★，LOCK1～5）
とこぷよでのワクを選択。
●ZUSIN（OFF★，ON）
ぷよを置いたとき，フィールドが揺れるかどうか。

スーファミ版リミックス

●VS.HUMAN GAME（1/1，1/2，2/3，2/4★，3/5，3/6，4/7，4/8，5/9）
ふたぷよ/みんぷよでの設定試合本数を9種類から選択。
●4PLAYER BACK(OFF，ON★)
みんぷよ時の背景の有無。
●KATA LOCK（OFF★，2～9）
固ぷよが消えるために必要な連鎖数を決める。
●BATTLE CRUSH（1P：OFF★，ON/2P：OFF★，ON）
ぷよの消えパターンを，CPU1～2で選んだ敵キャラのものに変更する。
●TAIKAI MODE
通常ルール・4色の大会ルールでふたぷよ対戦。1，3，5本先取が選択可能。
●PUYO TYPE（0★～8）
みんぷよでのぷよグラフィックを選択できる。
●NEXT SIZE（BIG★，SMALL）
みんぷよでのNEXTの大きさを決定。

PCエンジン版

●ANIMATION（NORMAL★，ARRANGE1）
これを変更すると，漫才デモが挿入される勝ち抜き戦形式が遊べる。

『ぷよ通』では，前作とくらべてキャラクターが倍増したぶんだけボイス(音声)も増えた。また，連鎖時のアルルのかけ声も多くなっている。ここではそのすべてを，機種別に紹介していこう。

アーケード&メガドライブ版
セガサターン&PC-9821版
スーパーファミコン&スーファミ版リミックス

まずはアーケード&メガドライブ版。この2機種には同じボイスが使用されている。つづいて発売されたサターン&PC-9821版では，すべてのボイスが新録されたため，セリフ内容が変更されたキャラクターがいる。スーファミ版&リミックスでは，その2種類のうち，キャラごとにどちらかを選んで収録している。

表中では，左側がアーケード&メガドライブ版，右側がサターン&PC-9821版のボイス。スーファミ版&リミックスでは，セリフの頭に★マークが入っているものが採用されている。なおアルルの部分だけ例外で，ほかのキャラと同じように2種類のボイスがあるが，セリフ内容は同じ(言いかたやイントネーションがちがうだけ)なので一つにまとめている。

声を担当しているのは，アルルがアイドルの井上麻美。敵キャラクターはすべてコンパイルの社員が演じている(担当者名は非公開)。

アルル・ナジャ(声優:井上麻美)

開始時		いっきまーす!
勝利時		やった!
敗北時		ばたんきゅー
ゲーム終了時		ありゃりゃー?
1P(3P)側	1連鎖	えいっ!
	2連鎖	ファイヤー!
	3連鎖	アイスストーム!
	4連鎖	ダイヤキュート!
	5連鎖	ブレインダムド!
	6連鎖	じゅげむ!
	7連鎖以上	ばよえ〜ん!
2P(4P)側	1連鎖	いてっ!
	2連鎖	やったなー!
	3連鎖	げげげっ!
	4連鎖	大打撃っ!
	5連鎖	ふにゃぁ〜
	6連鎖	いてててて!
	7連鎖以上	うわぁぁぁ〜!
未使用		ひーどん!
		どんえーん!
		スリープ!
		やめてぇーっ!
		なんでぇーっ!

	AC・MD	SS・98
おおかみおとこ		
出現時	—	あお〜ん
敗北時	—	あい〜ん
スキュラ		
出現時	—	くぅんくぅん
敗北時	—	きゃいん
インキュバス		
出現時	—	おぅ，びゅーてぃふぉー
敗北時	—	おーまいがーっ
コカトリス		
出現時	—	クークククー(ホーホケキョ)
敗北時	—	クゥーケクックッー(コケコッコー)
スケルトン・T		
出現時	おちゃちゃちゃちゃーっ!	★おぉちゃぁ〜
敗北時	あちゃぁ〜	★はっぱぁぁ〜
ウィル・オー・ウィスプ		
出現時	ぼぅ	★ぼぅ
敗北時	ぷしゅるるるるぅ〜	★ぷしゅるるるぅ〜

スキヤポデス

	AC•MD	SS•98
出現時	きぃーっく	★きーっく
敗北時	がぁ～ん	★がぁぁ～ん

トリオ・ザ・バンシー

	AC•MD	SS•98
出現時	★きぃ／かぁ／ぴぃ	きぃ／かぁ／ぴぃ
敗北時	★ぅきぃ／ぅかぁ／ぅぴぃ	うっきぃ／ぅかぁ／ぅぴぃ

のみ

	AC•MD	SS•98
出現時	びよん	★びよん
敗北時	ぷちっ	★ぷっちぃ～

ももも

	AC•MD	SS•98
出現時	へい，おまち！	★ももも～
敗北時	ありがとやんした	★んー，ありがとー

バロメッツ

	AC•MD	SS•98
出現時	★めぇ～	めぇーっ
敗北時	★だめだめぇ～	だめだめぇー

ミニゾンビ

	AC•MD	SS•98
出現時	うけぇ～	★うけぇーっ
敗北時	うけっ	★うけっ

パノッティ

	AC•MD	SS•98
出現時	やっほ～	★やっほー
敗北時	負けちゃった	★う～，負けちゃったぁ

うろこさかなびと

	AC•MD	SS•98
出現時	★ぴ～ちぴちよっ	ぴちぴちよ
敗北時	★ぶくぶくぅ～	ぶくぶくぅー

のほほ

	AC•MD	SS•98
出現時	勝負かの	★勝負かの
敗北時	けろっ！	★けろっ！

ふたごのケットシー

	AC•MD	SS•98
出現時	にゃにゃにゃん にゃにゃにゃん	★にゃにゃにゃん／ にゃにゃにゃん
敗北時	にゃ～ぁ	★ふにゃぁ～ん

ふふふ

	AC•MD	SS•98
出現時	ふふふ	★ふふふ
敗北時	ふふふ	★ふっふっふぅ～

マミー

	AC•MD	SS•98
出現時	負けないだわさ	★負けないだわさぁ
敗北時	ううう～	★うーうー

アウルベア

	AC•MD	SS•98
出現時	うおりゃぁ～	★うぉおりゃぁ～
敗北時	あぎゃ	★あぎゃぁ～

さそりまん

	AC•MD	SS•98
出現時	ほな，行きまっせぇ	★ほな，行きまっせ～
敗北時	あきまへんわ	★もうあきまへんわ

サムライモール

	AC•MD	SS•98
出現時	成敗いたす	★成敗いたす
敗北時	降参いたす	★降参いたす

ハーピー

	AC•MD	SS•98
出現時	★ほろひれはらひれ～	はらほろひれはれ～
敗北時	★ほろひれはらひれ～	はらひれはらひれ～

パララ

	AC•MD	SS•98
出現時	いらっしゃいませ	★いらっしゃいませ～
敗北時	またどうぞ	★まったどーぞー

ナスグレイブ

	AC•MD	SS•98
出現時	な～す	★おたんこなーす
敗北時	ゆうことな～す	★ゆうことなぁ～ っす

ゾンビ

	AC•MD	SS•98
出現時	うげぇぇぇ～	★うっげぇ～
敗北時	うげげ	★うげげぇ

すけとうだら

	AC•MD	SS•98
出現時	見て見て見て！	★レッツダーンスィーン
敗北時	ぎょぎょぎょっ！	★ぎょぎょぎょぉ～

まもの

	AC•MD	SS•98
出現時	はべぇ！	★はべぇ～
敗北時	ぶへぇ！	★ぶへぇ

ウィッチ

	AC•MD	SS•98
出現時	おいっす	★おいっす
敗北時	いててだよぉ	★いててだよー

パキスタ

	AC•MD	SS•98
出現時	いらっしゃり～の	★いらっしゃりぃ～の
敗北時	ありがた～な	★あ～りがた～な

ドラゴン

	AC•MD	SS•98
出現時	ぐわおー	★ぐわお
敗北時	うがぁ～	★うがぁー

ミノタウロス

	AC•MD	SS•98
出現時	反撃！	★反撃！
敗北時	ぐがあ～	★ぐわあ～

ドラコケンタウロス

	AC•MD	SS•98
出現時	がぁお	★がぁおー
敗北時	ほえほえほえ～	★ほえほえほえ～

ぞう大魔王

	AC•MD	SS•98
出現時	★魔王だぞ～ん	魔王ぉーだぞー
敗北時	★ぱおぱお～ん	ぱおぱお～ん

シェゾ・ウィグィィ

	AC•MD	SS•98
出現時	アレイアードスペシャル	★アレイアード
敗北時	無念！	★む，無念だっ

ルルー

	AC•MD	SS•98
出現時	かかってきなさい	★ふふん，かかってきなさい
敗北時	おぼえてなさい	★おぼえてなさい

サタンさま

	AC•MD	SS•98
出現時	よくぞここまで	★よくぞここまで
敗北時	見事だぁ	★見事だ

PCエンジン版

PCエンジン版では前作『ぷよぷよCD』と同じように，声優によるオリジナルのボイスを採用している。各キャラクターの担当者は，それぞれのキャラ名のあとに書いているとおり。テレビアニメなどで人気の声優ばかりだ。なお漫才デモも，同じ声優が担当している。

他機種版とちがうのが，すべてのキャラに専用の連鎖ボイスが用意されていること(攻撃時と表記)。ふたぷよ時に使用キャラの選択が可能なので，好きなボイスで楽しめるのが魅力だ。また，相手が連鎖したあと，こちらにおじゃまぷよが降ってきたときにもしゃべる(ダメージ時と表記)。「2連鎖」というのは，相手が2連鎖して送ってきたおじゃまぷよが降るときのボイスだ。

アルル・ナジャ(声優:三石琴乃)

タイトル		ぷよぷよCD通!
ゲーム開始時		いっきまーす!
勝利時		やったー!
敗北時		ばたんきゅー
ゲーム終了時		ありゃりゃー?
ゲームクリア時		おしまいっ!
攻撃時	2連鎖	ファイヤー!
	3連鎖	アイスストーム!
	4連鎖	ダイヤキュート!
	5連鎖以上	ばよえ～ん!
ダメージ時	2連鎖	やったなぁー!
	3連鎖	げげっ!
	4連鎖	大打撃!
	5連鎖以上	わあああああーっ!

スケルトン-T(声優:千葉 繁)

出現時		おちゃぁー!
勝利時		かちゃぁー!
敗北時		あちゃぁー!
攻撃時	2連鎖	おちゃぁー!
	3連鎖	あちゃぁー!
	4連鎖	新茶ぁー!
	5連鎖以上	緑茶ぁー!
ダメージ時	2連鎖	ぬるいっ!
	3連鎖	あちゃっ!
	4連鎖	おわちゃっ!
	5連鎖以上	しぶちゃーっ!

ウィル・オー・ウィスプ(声優:井上喜久子)

出現時		ぼおっ
勝利時		ぽおっ
敗北時		ぷしゅー
攻撃時	2連鎖	ぽおっ!
	3連鎖	ぼおっ!
	4連鎖	ばぼっ!
	5連鎖以上	しゅごーっ!
ダメージ時	2連鎖	じゅっ!
	3連鎖	じゅわっ!
	4連鎖	じゅじゅじゅっ!
	5連鎖以上	ぷしゅるる～

スキヤポデス(声優:日高のり子)

出現時		きぃーっく!
勝利時		ふっ!
敗北時		がぁぁぁん!
攻撃時	2連鎖	くらえ!
	3連鎖	必殺!
	4連鎖	三十文!
	5連鎖以上	きぃーっく!
ダメージ時	2連鎖	うっ!
	3連鎖	ぐっ!
	4連鎖	げっ!
	5連鎖以上	ふんぎゃーっ!

トリオ・ザ・バンシー(声優:井上喜久子/國府田マリ子/伊藤美紀)

出現時		きぃ/かぁ/ぴぃ
勝利時		きっ/かっ/ぴっ
敗北時		ぅきぃ/ぅかぁ/ぅぴぃ
攻撃時	2連鎖	きぃ(バンシーA)
	3連鎖	かぁ(バンシーB)
	4連鎖	ぴぃ(バンシーC)
	5連鎖以上	うきゃぁー!(バンシーA·B·C)
ダメージ時	2連鎖	ぅきぃ(バンシーA)
	3連鎖	ぅかぁ(バンシーB)
	4連鎖	ぅぴぃ(バンシーC)
	5連鎖以上	ぅみゃぁーっ!(バンシーA·B·C)

のみ(声優:山崎和佳奈)

出現時		ぴょん!
勝利時		ぴょぴょん!
敗北時		ぷちっ!
攻撃時	2連鎖	ぴょん!(だんだん高くなる)
	3連鎖	ぴょん!!(だんだん高くなる)
	4連鎖	ぴょん!!!(だんだん高くなる)
	5連鎖以上	ぴょん!!!!(だんだん高くなる)
ダメージ時	2連鎖	びょん!(だんだん痛く聞こえるように)
	3連鎖	びょん!!(だんだん痛く聞こえるように)
	4連鎖	びょん!!!(だんだん痛く聞こえるように)
	5連鎖以上	びょん!!!!(だんだん痛く聞こえるように)

ももも（声優：田中一成）

出現時		へい，おまちっ！
勝利時		まいど！
敗北時		ありやぁたんした！
攻撃時	2連鎖	どれ？
	3連鎖	何？
	4連鎖	金！
	5連鎖以上	もももー！
ダメージ時	2連鎖	何するのっ！
	3連鎖	売り切れっ！
	4連鎖	しつこいっ！
	5連鎖以上	もーっ！

バロメッツ（声優：丹下 桜）

出現時		めぇ！
勝利時		うめぇ！
敗北時		だめぇ
攻撃時	2連鎖	めぇ！
	3連鎖	めめぇ！
	4連鎖	てめぇ！
	5連鎖以上	ちょめっ！
ダメージ時	2連鎖	めっ！
	3連鎖	めめっ！
	4連鎖	うめぇ！
	5連鎖以上	だめぇーっ！

ミニゾンビ（声優：伊藤美紀）

出現時		うけぇぇぇ
勝利時		うけけっ！
敗北時		うけっ
攻撃時	2連鎖	うけっ！
	3連鎖	うけけっ！
	4連鎖	うけけけっ！
	5連鎖以上	うけぇぇぇ！
ダメージ時	2連鎖	でるうっ！
	3連鎖	ないぞうっ！
	4連鎖	のうみぞっ！
	5連鎖以上	ぐちゃぐちゃーっ！

パノッティ（声優：日高のり子）

出現時		やっほー
勝利時		勝ったぁ
敗北時		負けたぁ
攻撃時	2連鎖	吹くぞっ！
	3連鎖	踊れっ！
	4連鎖	まわれっ！
	5連鎖以上	それそれーっ！
ダメージ時	2連鎖	そんなっ！
	3連鎖	ばかなっ！
	4連鎖	どうしてっ！
	5連鎖以上	踊らないんだよっ！

うろこさかなびと（声優：松井菜桜子）

出現時		ぴちぴちよっ
勝利時		ぴちぴち
敗北時		ぶくぶく
攻撃時	2連鎖	やっぱり
	3連鎖	あなたも
	4連鎖	いじめに
	5連鎖以上	きたのねっ！
ダメージ時	2連鎖	いやっ！
	3連鎖	やめてっ！
	4連鎖	こないでっ！
	5連鎖以上	泣くわよっ！

のほほ（声優：菅原祥子）

出現時		勝負かのぉ
勝利時		けろっ
敗北時		げろっ
攻撃時	2連鎖	けろっ！
	3連鎖	けろろっ！
	4連鎖	けろーっ！
	5連鎖以上	けろけろっ！
ダメージ時	2連鎖	ぅげっ！
	3連鎖	ぅげげっ！
	4連鎖	ぅげろっ！
	5連鎖以上	げろげろ〜 っ！

ふたごのケットシー（声優：A……吉田古奈美／B……丹下 桜）

出現時		にゃんにゃん
勝利時		やったにゃん
敗北時		ふにゃぁ
攻撃時	2連鎖	にゃっ
	3連鎖	にゃん
	4連鎖	にゃにゃっ
	5連鎖以上	にゃにゃにゃん
ダメージ時	2連鎖	うにゃっ！
	3連鎖	うにゃっ!!
	4連鎖	ふぎゃっ！
	5連鎖以上	ふにゃぁ

ふふふ（声優：塩沢兼人）

出現時		ふふふ
勝利時		ふっふっふっ
敗北時		ふふふ
攻撃時	2連鎖	ふ
	3連鎖	ふふ
	4連鎖	ふふふ
	5連鎖以上	いくのね
ダメージ時	2連鎖	ふ
	3連鎖	ふふ
	4連鎖	ふふふ
	5連鎖以上	きたのね

マミー（声優：塩沢兼人）

出現時		勝負だわさ！
勝利時		勝ったわさ
敗北時		負けたわさ
攻撃時	2連鎖	ああっ
	3連鎖	包帯が
	4連鎖	巻けない
	5連鎖以上	だわさーっ！
ダメージ時	2連鎖	ああっ！
	3連鎖	げげげっ！
	4連鎖	どわぁっ！
	5連鎖以上	だわさーっ！

アウルベア(声優:山口 健)

出現時		ぅおりゃぁ!
勝利時		とぉ!
敗北時		あぎゃっ!
攻撃時	2連鎖	とぉっ!
	3連鎖	とりゃっ!
	4連鎖	どりゃっ
	5連鎖以上	おりゃぁ!
ダメージ時	2連鎖	あうっ!
	3連鎖	ほげっ!
	4連鎖	うぎゃっ!
	5連鎖以上	あぎゃっ!

ナスグレイブ(声優:堀川 亮)

出現時		おたんこなす
勝利時		ぼけなーす
敗北時		いうことなーす
攻撃時	2連鎖	なーす!(だんだん強く)
	3連鎖	なーす!!(だんだん強く)
	4連鎖	なーす!!!(だんだん強く)
	5連鎖以上	なーす!!!!(だんだん強く)
ダメージ時	2連鎖	やきなす!
	3連鎖	あげなす!
	4連鎖	つけなす!
	5連鎖以上	なーす!!

さそりまん(声優:千葉 繁)

出現時		やったるでぇー
勝利時		よっしゃぁ
敗北時		あかぁん
攻撃時	2連鎖	そりゃっ!
	3連鎖	ほりゃっ!
	4連鎖	どりゃっ!
	5連鎖以上	いきまっせー!
ダメージ時	2連鎖	げげっ!
	3連鎖	かなわんなぁ!
	4連鎖	殺生なぁ!
	5連鎖以上	でぇ〜っ!

ゾンビ(声優:田中一成)

出現時		うげぇぇぇ
勝利時		うげぇ!
敗北時		うげげっ
攻撃時	2連鎖	うげっ!(だんだん強く)
	3連鎖	うげっ!!(だんだん強く)
	4連鎖	うげっ!!!(だんだん強く)
	5連鎖以上	うげっ!!!!(だんだん強く)
ダメージ時	2連鎖	とけるっ!
	3連鎖	めだまっ!
	4連鎖	くさるっ!
	5連鎖以上	はらわたっ!

サムライモール(声優:青野 武)

出現時		成敗致す
勝利時		ふっ
敗北時		降参致す
攻撃時	2連鎖	えいっ!
	3連鎖	やあっ!
	4連鎖	とうっ!
	5連鎖以上	ちぇすとぉ!
ダメージ時	2連鎖	うっ!
	3連鎖	まだまだ!
	4連鎖	なんとっ!
	5連鎖以上	やるなっ!

すけとうだら(声優:青野 武)

出現時		ふぃーしゅ!
勝利時		ぎょぉ!
敗北時		うおっ!
攻撃時	2連鎖	へーイッ!
	3連鎖	ヘイヘイッ!
	4連鎖	踊るぜっ!
	5連鎖以上	ふぃーしゅっ!
ダメージ時	2連鎖	うおっ!
	3連鎖	ぎょぉ!
	4連鎖	ぎょぎょ!
	5連鎖以上	ぶぎゅるぅっ!

ハーピー(声優:山崎和佳奈)

出現時		はらほろひれはれ〜
勝利時		はれ〜
敗北時		はら〜
攻撃時	2連鎖	はら
	3連鎖	ほろ
	4連鎖	ひれ
	5連鎖以上	はら
ダメージ時	2連鎖	あらぁ
	3連鎖	げげっ!
	4連鎖	いやぁ!
	5連鎖以上	なぜーっ!

まもの(声優:山口 健)

出現時		はべぇっ
勝利時		ごべぇっ
敗北時		ぶへぇぇっ
攻撃時	2連鎖	ごべぇっ!(だんだん強く)
	3連鎖	ごべぇっ!!(だんだん強く)
	4連鎖	ごべぇっ!!!(だんだん強く)
	5連鎖以上	ごべぇっ!!!!(だんだん強く)
ダメージ時	2連鎖	ぶへっ!(だんだん強く)
	3連鎖	ぶへっ!!(だんだん強く)
	4連鎖	ぶへっ!!!(だんだん強く)
	5連鎖以上	ぶへっ!!!!(だんだん強く)

パララ(声優:堀川 亮)

出現時		らっしゃい
勝利時		まいど
敗北時		売り切れ
攻撃時	2連鎖	ぱら
	3連鎖	ぱらら
	4連鎖	ぱぱら
	5連鎖以上	ぱぱらら
ダメージ時	2連鎖	ぱっ!
	3連鎖	ぱぱっ!
	4連鎖	ぱぱぱっ!
	5連鎖以上	ぱららー!

ウィッチ(声優:吉田古奈美)

出現時		おいっす
勝利時		おーほほほっ!
敗北時		いたいっす
攻撃時	2連鎖	ファイヤー!
	3連鎖	サンダー!
	4連鎖	ブレインダムド!
	5連鎖以上	じゅげむ!
ダメージ時	2連鎖	いてっ!
	3連鎖	げげっ!
	4連鎖	ひぃーっ!
	5連鎖以上	きゃぁーっ!

パキスタ(声優:キートン山田)

出現時		いらっしゃりーの
勝利時		毎度ありーの
敗北時		ありがたーな
攻撃時	2連鎖	なに?
	3連鎖	どれ?
	4連鎖	これ?
	5連鎖以上	かってー!
ダメージ時	2連鎖	あっちーの!
	3連鎖	いててーの!
	4連鎖	やめてーの!
	5連鎖以上	うもれるーの!

ドラゴン(声優:松井菜桜子)

出現時		がおー
勝利時		がおーがおー
敗北時		うがぁー
攻撃時	2連鎖	がおー!(だんだん強く)
	3連鎖	がおー!!(だんだん強く)
	4連鎖	がおー!!!(だんだん強く)
	5連鎖以上	がおー!!!!(だんだん強く)
ダメージ時	2連鎖	うがっ!(だんだん強く)
	3連鎖	うがっ!!(だんだん強く)
	4連鎖	うがっ!!!(だんだん強く)
	5連鎖以上	うがっ!!!!(だんだん強く)

ミノタウロス(声優:檜山修之)

出現時		一撃!
勝利時		うもーっ!
敗北時		うがぁー!
攻撃時	2連鎖	うもーっ!
	3連鎖	うがーっ!
	4連鎖	ルルー様!
	5連鎖以上	好きだー!
ダメージ時	2連鎖	モッ!
	3連鎖	モホーッ!
	4連鎖	ブモモーッ!
	5連鎖以上	丸焼けっ!!

ドラコケンタウロス(声優:水谷優子)

出現時		がぁお!
勝利時		いっちばーん!
敗北時		ほえぇぇぇ〜っ
攻撃時	2連鎖	えーいっ!
	3連鎖	いっけーっ!
	4連鎖	そりゃー!
	5連鎖以上	がおーっ!
ダメージ時	2連鎖	やったなぁー!
	3連鎖	げげっ!
	4連鎖	ぎゃーっ!
	5連鎖以上	どえぇ〜 っ!

ぞう大魔王(声優:郷里大輔)

出現時		ぱおーっ!
勝利時		ぱおーん!
敗北時		ぱぽ〜ん
攻撃時	2連鎖	いくぞうっ!
	3連鎖	やるぞうっ!
	4連鎖	きめるぞうっ!
	5連鎖以上	ぱお――っ!!
ダメージ時	2連鎖	いたいぞうっ!
	3連鎖	きいたぞうっ!
	4連鎖	やめるぞうっ
	5連鎖以上	だめだぞうっ

シェゾ・ウィグィィ(声優:井上和彦)

出現時		アレイアード!
勝利時		ちょっきー
敗北時		無念
攻撃時	2連鎖	くらえっ!
	3連鎖	必殺!
	4連鎖	アレイアード!
	5連鎖以上	スペシャル!
ダメージ時	2連鎖	やるなっ!
	3連鎖	いいぞっ!
	4連鎖	そのちからっ!
	5連鎖以上	ほしいっ!!

ルルー(声優:冬馬由美)

出現時		ほーほほほっ!
勝利時		当然よ!
敗北時		おぼえてなさい
攻撃時	2連鎖	破岩掌!
	3連鎖	背負い投げ!
	4連鎖	女帝拳!
	5連鎖以上	女王乱舞!
ダメージ時	2連鎖	やったわね!
	3連鎖	げげっ!
	4連鎖	ひっどーい!
	5連鎖以上	きゃあー!

サタンさま(声優:矢尾一樹)

出現時		よくきたな!
勝利時		はっはっはっ
敗北時		見事!
攻撃時	2連鎖	いくぞっ!
	3連鎖	くらえっ!
	4連鎖	死ねっ!
	5連鎖以上	はーはっはっ!
ダメージ時	2連鎖	まだまだっ!
	3連鎖	おのれっ!
	4連鎖	まずいっ!
	5連鎖以上	みごとだーっ!

マスクド???(声優:????)

出現時		ほう
勝利時		ふっふっふっ
敗北時		やるな
攻撃時	2連鎖	どうだ!
	3連鎖	これならっ!
	4連鎖	おしまいだな!
	5連鎖以上	とどめだーっ!!
ダメージ時	2連鎖	ぐあっ!
	3連鎖	あわわっ!
	4連鎖	どえーっ!
	5連鎖以上	マスクがーっ!

メッセージ・リスト

ひとぷよで使用されている各種メッセージを一挙に掲載。なかなかお目にかかれないものもあるぞ。

セガサターン版

全部で74種類もの漫才デモがあるサターン版。一部の絵コンテを，このあとの「禁断の章Limited」に掲載しているので，それを見ながら読んでほしい。ボイスと同じく，井上麻美＆コンパイル社員というキャスティング。

練習モード

コカトリスのデモは，どこかで見たような遺跡が背景。それにしてもぷよの世界に温泉まであるとは……。

●おおかみおとこ

おおかみ:	おいらが一番手の，おおかみおとこなんですよ。恐いでしょ，ガルル！
アルル:	ぜーんぜん。
おおかみ:	グサッ！　あぁぁぁいいんです，どうせおいらは……イジイジ……。
アルル:	そんなことより，ぷよぷよするんでしょ？
おおかみ:	そんなこととはひどいじゃないですか！　ガルルルルー!!
アルル:	すごんでも恐くないよ。
おおかみ:	イジイジ……。

●スキュラ

アルル:	あ，女の子が温泉に入ってる。ぼくも入りたいなぁ。
スキュラ:	入ってもいいわよぉ。
アルル:	本当？　わーい！
(2人で温泉に入っている)	
アルル:	あ～，いい気分！
スキュラ:	あのね，私が2番手のスキュラなんだよぉ。
アルル:	よろしく～。
スキュラ:	あ～。
アルル:	はぁ～。
スキュラ:	ゆっくり入ってから勝負しようね。
アルル:	うん。
スキュラ:	あ～。
アルル:	はぁ～。
(字幕:30分経過)	
スキュラ:	……。
アルル:	まだ～？　ぼく，もうダメだぁ。(フラフラ)
スキュラ:	このときを待ってたのよぉ。これで勝負は私のものぉ。……でも私ものぼせたのぉ。

●インキュバス

インキュ:	はーい，ハニー。
アルル:	あなたが3番手!?
インキュ:	そう。どんな女性でも虜にする，インキュバスとは私のこと。お嬢さんも，これで私の虜になれるのだ。うれしいだろう。
アルル:	それで？
インキュ:	なにぃー！　私の美顔アタックが効かないというのか!?
アルル:	だって，その程度ならサタンやシェゾで見飽きてるもん。
インキュ:	くっ。それでは，ぷよぷよの虜になるがいい！

●コカトリス

アルル:	あれが最後の相手……かな？
コカ:	クー！クー！
アルル:	そんなに太ってたら飛べないよ。
コカ:	ククククッ！
アルル:	うわぁ！
コカ:	ククク，ククク！(字幕:気にしていることを言うなんて！ひどいわ！ひどいわ！)
アルル:	ご，ごめんなさーい！
コカ:	コケコココッ！(字幕:ごめんですんだら，ぷよぷよ地獄はいらないわ)

■エンディング

アルル:	か……勝った！　ん～……やった！　やった！　やった～っ！これでぼくがぷよぷよマスターね！
サタン:	フフフ……笑わせてくれるわ。本物のぷよマスターが誰なのか，私が教えてやろう。フフフ……フハハハハハ……ハーッハッハッハッ……ハークックショーイ！

ノーマル・モード

ノーマル・モードの背景は，階層ごとに設定されている。屋上のサタン以外はすべて室内での漫才デモだ。

●スケルトン-T

アルル:	そんなとこでくつろいでないで道をあけてよっ！
スケT:	まあまあ，おちつけ。この一服盛った茶でも飲んでな。
アルル:	だーれが，そんなあぶないお茶を飲むっていうのよ。
スケT:	どーしてわかったんだぁ？　お茶んなかにシビレ薬が入っているってよー。
アルル:	さっき自分でゆったくせに！
スケT:	ありゃ。オレとしたことが。ならば，いつものように攻めるまでよっ！

●ウィル・オー・ウィスプ

アルル:	ずいぶん気持ちよさそうね。
ウィスプ:	ぼ ── ……。
アルル:	ふふっ。でも，おかしな顔。なーんにも考えてないって感じ。
ウィスプ:	ぼぉっ！(怒)

●スキヤポデス

ポテ:	ちょおおっと，むわてぇえいっ！
アルル:	どこ？　どこにいるの。
ポテ:	見よ，究極奥義っ！　すぺしゃるわんだふりゃあ三十文きぃぃっく！
アルル:	(クラクラ)
ポテ:	(クラクラ)

●トリオ・ザ・バンシー

バンシー:	きい。／かあ。／ぴい。
アルル:	あっ，ずるーい。3対1なんてありなの？
バンシー:	うきゃあああ！／うみゃあああ！／くぴゃあああ！
アルル:	わ，わかりました。ありでいいです。

●のみ

アルル:	あれ？ 誰もいないや。
のみ:	ん～んん……
アルル:	もしもーし。
のみ:	んん!ん――ん!
アルル:	だったら,いまのうちに……。
のみ:	ぴょんぴょんぴょん!(体当たり,文字:ここにいるってば)
アルル:	うわあああっ!

●ももも

ももも:	んー,いらっしゃーい。なに？
アルル:	あ,いや。ぼくはお客じゃ……。
ももも:	ひやかしはだめ。商売のジャマ。
アルル:	ジャマはどっちだよ。こんなとこにお店をだすなんて。
ももも:	じゃあ,ももも族のおきて,ぷよぷよで勝負。あなたが勝てば,店たたむよ。

●バロメッツ

バロ:	メェ。
アルル:	あ,かわいい。
バロ:	メェメェメメェ。
アルル:	え？ なあに？
バロ:	メメメェメメメメメェ!
アルル:	ゴメン。なんていってるのかわかんないよ。
バロ:	ダメダメェ。
アルル:	？？？？

●ミニゾンビ

ミニ:	(目玉が落ちて)うけ？
アルル:	ゲゲッ!
ミニ:	(目玉を投げ上げてもとの位置にはめる)
アルル:	……。

●マスクド？？？(LEVEL1延長戦)

マスクド:	ふむ。こんなところへ迷い込むとは,なかなかとぼけたヤツだな。
アルル:	えへへへー。
マスクド:	ほめたわけではない。フッ,まあよい。ここまできたほうびに,私の強さをみせてやるっ!
アルル:	うわぁ! もしかして,あんた……。

●パノッティ

(音符がアルルの周りを回る)

アルル:	なにこれ？ うっとーしいなあ。
パノ:	失礼なっ。ぼくの笛の音だぞ。
アルル:	これが？ ハエが飛んでるようにしか見えないけど。
パノ:	なにィ？ おまえみたいな芸術のわからないヤツなんかこうだっ!

●うろこさかなびと

うろこ:	あなた,わたしをイジメにきたのね。
アルル:	え？
うろこ:	そうよ。そうにきまってるわ。ひどいわ。わたし,なにもしていないのに。
アルル:	うわあ……まっずーい。このコってこの手のタイプだったとは。

●のほほ

のほほ:	のっほっほ。(舌をだし入れ)
アルル:	それ,なんのマネ？
のほほ:	のほほっ!(舌をだし入れ)
アルル:	もうバッチィなあ。
のほほ:	のほほほ,ほっといて。うるさいヒトはキライ。

●ふたごのケットシー

ケット:	にゃにゃにゃん。／にゃにゃにゃん。
アルル:	わあ,ふたごだ。
ケット:	さあ,勝負にゃあ。／勝負にゃあ。
アルル:	い,いいけど。どっちと？
ケット:	あたしだにゃん。／あたしだにゃん
アルル:	？？？？

●ふふふ

ふふふ:	ふふふ,きたのね。
アルル:	き,きたけど。
ふふふ:	ふふふ。
アルル:	な,なあに。
ふふふ:	ふふふ,行くのね。
アルル:	どこへ？
ふふふ:	ふふふ。

●マミー

マミー:	おお,これはいいところに。
アルル:	どーしたの？
マミー:	ホータイがからまって動けないんだわさ。
アルル:	カッ,カッコわるぅ。
マミー:	(包帯を切って)む。これでOKだわさ。

●アウルベア

ベア:	ここへきてしまうとは,運のないヤツめ。(両腕をグルグル回す)
アルル:	わっ。あぶないよっ! 乱暴だなあ。
ベア:	なまいきなクチをたたきおって。オレさまのツメで,ぷよぷよ地獄の花と散れいっ!

●さそりまん

さそり:	よぉ,ここまでこられましたなぁ。
アルル:	キミは,たしか……さそりまんだっけ？
さそり:	いやぁ,おぼえといてくれたんですか。うれしいなあ。さて,お疲れのところ恐縮ですけど,わてと戦ってもらいます。ほな,いきまっせー。

●サムライモール

モール:	拙者はサムライモール。武士でござる。
アルル:	はあ,そうですか。
モール:	して,おぬしの名は？
アルル:	ぼく？ ぼくはアルルだよ。
モール:	おお,おぬしがそうでござったか。おぬしには恨みはござらぬが,これも浮き世の義理。いざ尋常に勝負されよっ!

●ハーピー

ハーピー:	はーらーほーれーひーれーはーれー。
アルル:	ねえ,ここ通るよ。
ハーピー:	はーらーほーれーひーれーはーれー。
アルル:	聞いてる？ ねえってば。
ハーピー:	はーらーほーれーひーれーはーれー。
アルル:	相変わらず,うまいなあ。聞きほれるよ。
ハーピー:	はーらーほーれーひーれーはーれー。(ニッコリ)
アルル:	ちゃんと聞こえてんじゃないっ!

●パララ

アルル:	キミがこの階の最後のヒト？
パララ:	(うなずく)
アルル:	あんまし強そーには見えないなあ。

パララ：　(うなずく)
アルル：　でもホントはとんでもなく強いとか，
パララ：　(うなずく)
アルル：　と思わせといてじつはやっぱり弱いとか。
パララ：　(うなずきつづける)
アルル：　……。

●ナスグレイブ

アルル：　ラッキー！　誰もいないよ。じゃあここは遠慮なく。
ナス：　なあああっす！
アルル：　はっ！　このマヌケなさけび声は！
ナス：　(アルルに体当たり)
アルル：　いったいなぁ，もう！　いきなり，なにすんのっ？
ナス：　ゆーことなーすっ！

●ゾンビ

ゾンビ：　あぁ……ふ，服があああっ！
アルル：　な，なんなのっ。
ゾンビ：　ボロボロだあああっ！
アルル：　キミの場合，ボロボロなのは服だけじゃないでしょ。
ゾンビ：　てなわけで，オレが勝ったらその服をもらうぞおおおっ！

●すけとうだら

たら：　ふぃ——っしゅっ！
アルル：　うーん。いつ見ても美しくないなあ。
たら：　なーんだとぉ？　この脚の，どーこーが美しくないとっ？おー？
アルル：　あ，いや。脚っていうより，その，つまりキミの場合は……。
たら：　この自慢の脚線美にケチをつけるヤツは，ぷよぷよでおーしおきだーっ！

●まもの

アルル：　はっ！　このものものしい登場のしかたは……いよいよラストバトルってことね。
まもの：　ごべ。
アルル：　えっ，ちがうの。おっかしいなあ。そんな凶悪な顔してるんだもん，ぼく，てっきり……。
まもの：　(号泣)
アルル：　あ……。

●ウィッチ

ウィッチ：　ほーほほほっ。まずはここにたどりつけたこと，ほめてさしあげますわ。
アルル：　うー。なんでみんな，ぼくのジャマばっかりするのっ！
ウィッチ：　まあ，しらじらしい。まだ，そんなことをおっしゃるなんて。おじゃまぷよ地獄で少しは反省なさいっ！

●パキスタ

パキスタ：　いらっしゃりーの。ひさびさのお客さん。うれしいぃーの。
アルル：　よろこばれても困るなあ。
パキスタ：　一緒にぷよぷよしてほしーの。
アルル：　んもー，しかたないなあ。いいよ。
パキスタ：　ありがたぁーな。

●ドラゴン

ドラゴン：　がうっ。(炎を吐く)
アルル：　うわあっ！　あぶないじゃない。やめてよっ。
ドラゴン：　がうっ！(炎を吐く)
アルル：　うわあああっ！　キミがそんなことするんなら，ぼくはこうだっ！

●ミノタウロス

ミノ：　ふんぬーっ！
アルル：　ず，ずいぶんと力が入ってるなあ。
ミノ：　ふ，ふ，ふんぬぅーっ！
アルル：　うわあー……ま，まずい。

●ドラコケンタウロス

アルル：　そこのキミっ！　勝負してぼくが勝ったら，ここを通してもらうからねっ。
ドラコ：　勝負って……まさか美少女コンテスト？
アルル：　ふふん。この可憐なぼくに勝てるとでも……って，ちっがーうっ！　勝負はぷよぷよ地獄だいっ。
ドラコ：　？

●ぞう大魔王

ぞう：　ここまで登ってくるとは大したヤツだ，ぞぉー！
アルル：　わ，わわっ。ちょっと！
ぞう：　どうだ？　オレさまの震脚はーっ！
アルル：　な，なかなかだと思うよ。って，もういいよ。はやく勝負を。

●シェゾ・ウィグィィ

シェゾ：　フッフッフッフッフ。待っていたぞ。
アルル：　ま，またキミなの。
シェゾ：　このシェゾ・ウィグィィさまのために，ここまでやってくるとは，フッ，かわいいヤツよ。
アルル：　なにかカンちがいしてるんじゃない。
シェゾ：　やれやれ，テレることはないぞ。いまここにはオレさまとおまえしかいないのだからな。フフフ……。
アルル：　こーのヘンタイ魔導師がっ！　なにヘンなこと考えてんのよ。
シェゾ：　……お，おまえはオレさまの真の恐ろしさを知らぬようだな。よかろう。思い知るがいい，闇の魔導師の驚異のぷよさばきをなっ！

●ルルー

アルル：　あれ？　ルルーじゃない。どうしてこんなとこに？
ルルー：　それはこっちのセリフだわ。まさかわたしのほかにこの塔の秘密に気づいた者がいるなんて……。
アルル：　塔の秘密……？　なに，それ？
ルルー：　フン。相変わらず，とぼけるのがうまいわね。でも，この私を相手にどこまでシラがきり通せるかしらっ！

●サタンさま

アルル：　ゲゲッ！　サタン。
サタン：　塔の最上階にいれば，かならずおまえがくると思っていたぞ。
アルル：　な，なんで？
サタン：　なんとかと煙は高いところにのぼるものだからな。
アルル：　ちょっと，それどーゆう意味よ。ごたくはいいから，かかってきなさい！
サタン：　よかろう。わたしが勝利したならば，ふたりで星空のハネムーンだ。
アルル：　す，すっごくヤな予感……。
サタン：　さあ，ゆくぞっ！

●マスクド？？？(LEVEL6最終戦)

マスクド：　我が名はマスクド？？？……この魔導の世界を司どる，闇の貴公子なり。
アルル：　あっれ～，あんた？？？じゃないのぉ？
マスクド：　ち，ちがう！　私は，マ・ス・ク・ド・？？？だ!!
アルル：　……。
マスクド：　やめろ！　そんな眼差しで私を見てもムダだゾ!!

アルル:	それじゃ，その仮面取ってよ！
マスクド:	……え？　何？
アルル:	仮面，取ってってば!!
マスクド:	ハーッハッハッ！　まんまとワナに掛かりおって！　この私に，ぷよぷよ地獄で勝つことができれば，おまえとスキャンダラスなデートをしてやろうではないか！
アルル:	人の話を聞かんかーい!!!

■エンディング

アルル:	やったー。ぼくの勝ちだ！
サタン:	くっくそーっ。
アルル:	あら？　ちょっ，ちょっと待ってよ，地面が動いてるよ。
サタン:	わ，私はし，知らんぞ……。
アルル:	どーなってるのー!!
(アルルはパラシュートで降下，サタンは急降下)	
アルル:	た，助かった……。
サタン:	とーべーまっしぇ～ん！
(スタッフ・ロール)	
サタン:	あ……あ……あ……あ……。あ……あと5分……ん……ん……。

■マスクド？？？・エンディング

？？？:	あっ！
(アルル):	え～うそ～！　マスクド？？？が，あの美形で足の長い？？？と同じ人だったなんてぇ！
？？？:	ぷーくくくっ，なんてな——っ。
アルル:	……。なーんだ，やっぱ？？？じゃん。
？？？:	(コケッ)
アルル:	カーくん，お家帰ろーか。
？？？:	まってくれ……どうじで私が？？？だとわかった？
アルル:	ぼくは戦う前から言ってたじゃないか。
？？？:	ぞっ，ぞんなぁ～～
アルル:	ぼく，もうつかれたよ。バイバイ。
？？？:	おいてかないで～～。
(アルル立ち去る)	
？？？:	カーくんは……いかないよな？
カーバンクル:	……。
(カーバンクル立ち去る)	
？？？:	カ——く——んっ!!

通モード

背景はランダムで決定。たらいに入ったセリリ，花輪をつけたミノ，水着姿のドラコなど，見どころ満載だ。

●おおかみおとこ

おおかみ:	うぉ————ん！
アルル:	あ，狼が遠吠えしてる。
おおかみ:	わぉん!?
アルル:	うわ！
おおかみ:	おいらの正体を知ったからには，生かしてはおけないですよ！
アルル:	あのぉ……顔が狼のままなんですけど……。

●スキュラ

スキュラ:	わん！
アルル:	あ，かわいい！
スキュラ:	くぅんくぅん。
アルル:	よしよし。いいコいいコ。
スキュラ:	(ぷよまんを盗む)もらってくよぉ。へへーん。
アルル:	あー！　ぼくのぷよまん！
スキュラ:	ぱくぱくぱく。ごっくん。

アルル:	許せない！　そんなにお腹が減ってるなら，このぷよぷよも食べさせてあげるよ！
ぷよ:	(号泣)

●インキュバス

アルル:	あなた，練習モードにいた人ね！
インキュ:	チッチッチ……，あれは弟なのだよ。本来ならば，お嬢さんの○○○○(ピー)を○○○(パォーン)したり……。
アルル:	ええっ!?(赤面)
インキュ:	……○○○(ガォー)しながら精力を吸い取りたいところだが……。
アルル:	そ……そんなことしたら……。
インキュ:	そう，18歳未満おことわりになってしまうのだ。だから……。
アルル:	だから？
インキュ:	ぷよぷよ地獄で精気を吸うことにする。
アルル:	ふぅ……よかった……。

●コカトリス

アルル:	な，なにコレ？
コカ:	クククククー！
アルル:	うわぁ！
コカ:	(アルルを追い回す)
アルル:	いきなりなんて，ひきょうだよ！
コカ:	コケコココッ！
アルル:	わ——！
コカ:	(アルルを追い回す)
アルル:	ストーップ！　やっぱりここは，ぷよぷよで勝負だよね？ね？
コカ:	クエックエックエックエッ！
アルル:	ひえーっ！　早くぷよぷよはじめて———っ!!

●スケルトン-T

スケT:	春夏秋冬，やはり緑茶が一番よなぁ。
アルル:	そーかなあ。ぼくは紅茶のほうが好きだよ。
スケT:	バカものっ！　緑茶を飲め。緑茶を。
アルル:	ヒトにはそれぞれ好みがあるの。
スケT:	えーいっ！　わからんヤツだな。ならばぷよぷよ地獄を通じて緑茶のすばらしさをおしえてやるっ！

●ウィル・オー・ウィスプ

ウィスプ:	ぼおっ！
(画面発光)	
アルル:	わっ！　まぶしいっ。
ウィスプ:	ぼぼおっ！
アルル:	まぶしいのだったら負けないぞ。(サングラスをかけて)えいっ，ライトッ！
(画面発光)	
ウィスプ:	まーいがっ！
アルル:	ふぅ。いまのはぼくの勝ちだね。でもホントの勝負はこれからだよ。

●スキヤポデス

ポテ:	ZZZ……。
アルル:	な，なにかな？　見たことないモンスターだなあ。
ポテ:	……う～ん。うるさいなあ。昼寝のジャマだ。
アルル:	昼寝？　でも，どうして逆立ちしながら……。
ポテ:	どんなカッコで寝ようと，ぼくのかってだろ。二度と昼寝のジャマができないようコテンパンにしてやるっ！

●トリオ・ザ・バンシー

アルル:	ねえ，3人そろってなんの話してるの？
バンシー:	ボソボソ……。／ボソボソ……。／ボソボソ……。

アルル:	ちょっと。ムシしないでよ。
バンシー:	ボソボソ……。／ボソボソ……。／ボソボソ……。
アルル:	(指差して)なんとかいったらどーなのっ!
(チョウが飛んできて，アルルの指先にとまり，飛び去る)	
バンシー:	きぃ。／かぁ。／ぴぃ。
アルル:	ムッキーッ! バカにしてんのっ? こーなったら勝負よ。
(チョウが飛んできて，アルルの頭にとまる)	

●のみ

アルル:	こ，ここにいるぅ?
のみ:	ぴょん。(文字:ここにいる)
アルル:	おお，たしかにそこにいる……みたいだね。
のみ:	(文字:ここにいるはず)ぴょんぴょん。(文字:ほらいた)
アルル:	むっ，いるいる。これはホントにいるよ。
のみ:	(文字:たぶんここにいる)

●ももも

ももも:	う，う～んっ!う――んっ!
アルル:	重そうだね。手伝ってあげるよ。
ももも:	おお，なんて親切。お礼にこのぷよまんを。
アルル:	いいよ，いいよ。ぼく，そんなつもりじゃ……。
ももも:	なんて奥ゆかしい。じゃあ，このぷよぷよ地獄は?
アルル:	ぷ，ぷよぷよ地獄ぅ……?
ももも:	一味ちがう，すごいの。さぁ，どうぞ。

●バロメッツ

アルル:	ややっ。あからさまにあやしい植物が。
バロ:	メェ～。
アルル:	な，鳴いたっ。
バロ:	モォ～。
アルル:	ヒツジ? それもモォ～って鳴く? な，なに者なのっ?
バロ:	モォ～。(落っこちて，目をパチパチ)

●ミニゾンビ

ミニ:	いくぞっ!
アルル:	よし，こいっ! ……ああっ! あぶないっ。
ミニゾンビ:	(石につまづき体がバラバラになる)
アルル:	しょーがないなあ。待っててあげるから，早く体を集めなよ。
ミニ:	うけ。

●パノッティ

アルル:	うっ。このっ，旋っ，律っ，はぁっ!
パノ:	この魔法の笛の音を聞くと，マヌケな踊りをせずにはいられないだろー。
アルル:	イヤだーっ。こ，こんなおどりはーっ。きゃあーっ。
パノ:	あはっ。あはははははは! な，なんてマヌケなんだーっ。
アルル:	あっ，音がやんだ。いまのうちにぷよぷよ地獄になだれこむしかないっ!

●うろこさかなびと

うろこ:	……あなた，わたしをイジメにきたのね。
アルル:	え?
うろこ:	そうよ。そうにきまってるわ。
アルル:	まあまあ，おちついて。
うろこ:	こないでっ! きたら泣くわよ。
アルル:	じゃあ，どうしろってーの?
うろこ:	ぷよぷよ地獄で勝負して。
アルル:	な，なにゆえ?

●のほほ

のほほ:	ふふっ。……ふはははははっ。
アルル:	な，なに? いきなり。
のほほ:	のほほ，ヒ・ミ・ツ。
アルル:	うー。気になるぅ。なんで笑ってたの? おしえてよ。
のほほ:	ダメ。
アルル:	ケチ。
のほほ:	のほほ，しかたないの。ちょっとだけ，おしえちゃる。
アルル:	なんなの，なんなの?
のほほ:	のほほ，ぷよぷよ地獄。
アルル:	な，なぜ，ぷよぷよ地獄で笑う?

●ふたごのケットシー

ケット:	寒いのはキライだにゃん。／キライだにゃん。
アルル:	うんうん。ぼくも寒いのはイヤだ。
ケット:	でも，眠るのは大スキだにゃあ。／大スキだにゃあ。
アルル:	そうそう。眠ってるときは幸せだよね。
ケット:	あなたとは気が合うにゃあ。／あうにゃあ。いっしょに，ぷよぷよするにゃん。／するにゃん。

●ふふふ

ふふふ:	ふふふ，買うのね?
アルル:	ううん。買わない。
ふふふ:	ふふふ，なにを売るのかなあ?
アルル:	ううん。なあんにも売らない。
ふふふ:	じゃあ，なにしにきたのね?
アルル:	(ふふふのお面をつけて)ふふふ，なにをしにきたんでしょう。
ふふふ:	マネはゆるさないのねっ!

●マミー

マミー:	(オーラを発して)はあああああっ!
アルル:	すごい。戦ってないのになんて気なの。
マミー:	こんなのまだまだ序の口だわさ。はあっ!(オーラが大きくなり，そのあとに消える)
アルル:	あっ。気がすっぽぬけた……。
マミー:	ま，まあ，よくあることだわさ。気をとりなおして勝負だわさ。

●アウルベア

ベア:	オラオラァ!(高速で突進してくる)
アルル:	わあっ!
ベア:	(いきおいあまって柱にぶつかり，柱が折れる)
ベア:	よく，よけたな。だがそこまでよ。オレさまは，相手の心を読むことができるんだからな。
アルル:	ず，ずるい。
ベア:	ふーん，そうか……なーるほど! そうかそうか，おまえはぷよぷよ地獄で勝負したいのか。
アルル:	ぼく，そんなこと思ってないよ。
ベア:	えーい，つべこべぬかすな。ゆくぞっ!

●さそりまん

アルル:	あっ，ひさしぶり。
さそり:	こりゃ，どーも。あいかわらずもーかってるようで，けっこうですな。
アルル:	そ，そうでもないんだけどな……。
さそり:	あんさんがお強いのは，ほんまようわかってます。もうわてでは，かないまへんわ。ささ，お先にお進みください。
アルル:	えっ，いいの? でも，なーんだかモノたりないなあ。やっぱり勝負しなくっちゃ!
さそり:	ええーっ，そんな殺生なあ!

●サムライモール

モール：　うぅ……うぅ……。
アルル：　あれ？　どーしたの。
モール：　腹がへっているのでござる。すまぬが大声をだしてはもらえぬか？
アルル：　べつにいいけど。わあっ!!
（画面暗転，剣の閃光が走る）
モール：　ぱくっ。もぐもぐぅ。うむ。おぬしの声は，なかなか美味でござるな。さーて，腹ごしらえもすんだでござるし，さっそく勝負とまいろうかっ！

●ハーピー

ハーピー：はーらーほーれーひーれーはーれー！
アルル：　待ったっ！
ハーピー：なんですぅ？　気持ちよく唄ってたーのーにぃー。
アルル：　キミはよくても，ぼくはよくないの。
ハーピー：そ，そんなぁ。じゃあ，ぷよぷよ地獄でガーマーンーすーるーでーすぅー。

●パララ

パララ：　ぱららぁ～。
アルル：　いつも陽気だなあ，キミは。
パララ：　いっしょに陽気になる？
アルル：　どうやって？
パララ：　勝負，勝負。これで陽気になれるよ。
（おじゃまぷよとびっぐぷよがアルルを押しつぶす）
アルル：　ウ，ウソだぁ～。

●ナスグレイブ

ナス：　　おたんこなーすっ！
アルル：　あらわれたね。キミを探してたんだよ。
ナス：　　？
アルル：　この日のためにファイヤーの呪文の火力を上げておいたんだ。やっぱり強火でこんがりと焼かないとね。
ナス：　　!?
アルル：　さあ，ぼくのために焼きなすになってよ。
ナス：　　ぼけなーすっ！

●ゾンビ

ゾンビ：　見つからな～い。
アルル：　なに探してんの？
ゾンビ：　はらわたをどこかに落としてしまったあああ。
アルル：　落とすかな，ふつう……。
（アルルの前のカキワリ倒れる）
ゾンビ：　おお!?　おまえの足の下にあるのはあああ。
アルル：　うわあっ！　これはまさしく！
ゾンビ：　オレのはらわたをふむなんて，絶対にゆるさあああんっ！
（ゾンビの前のカキワリ倒れ，ゾンビも自分のはらわたを踏んでいる）

●すけとうだら

たら：　　（踊りながら）ふぃ――しゅっ！
アルル：　おおっ！　以前にもましておどりが激しく情熱的に。
たら：　　ふっふっふーのふーんだ。前回おまえに負けてからなぁ，オレは血のにじむようなダンスの特訓をしーたーのーだぁー！
アルル：　で，ぷよぷよはうまくなったの？
たら：　　……なにが？
アルル：　だから，ぷよぷよはうまくなったの？
たら：　　（立ち去ろうとして）……なにが？

●まもの

アルル：　うわあ。おっきい……まものの像だわ。まるで本物みたい。
まもの：　……。
アルル：　すっごいなあ。するどいツメや毛まで再現してあるよ。これは腕のいい職人さんの手によるものだね。
まもの：　……。（ギロ）
アルル：　おおっ。目が動いたっ！　あんなギミックまであるとは。
まもの：　ごべえええええっ！
アルル：　すごいすごいっ！　おまけに鳴くなんて。
まもの：　ごべえええええっ！（号泣）
アルル：　わあっ！　本物だったーっ。

●ウィッチ

ウィッチ：ここからのながめってステキだと思いません？
アルル：　どれどれ……。（景色を見にいく）
ウィッチ：（ホウキでアルルを落とそうとして）そーれっ！
アルル：　うわっ！　あっぶないじゃないか。もう少しで落ちるところだったよ。
ウィッチ：ほーほほほ。なかなかの反射神経ですわ。このわたしと戦う資格がある，っていうことかしら。
アルル：　かってなこといっちゃってもう！　頭にきたぞ。

●パキスタ

パキスタ：じゃーん。
アルル：　おおっ。それは伝説のウラノススタッフでは。ほ，ほしい。ね，ね？　いくらなの。
パキスタ：耳をかしーの。
アルル：　はいはい。それで？
パキスタ：ゴニョゴニョ……。
アルル：　は？　ぷよぷよ地獄？　聞いたことないお金の単位だなあ……。
パキスタ：ボケはやめーのっ！
アルル：　（スカートがめくれる）きゃあっ！

●ドラゴン

アルル：　わあ，ドラゴンだ。
ドラゴン：がう～。
アルル：　ぼくもドラゴンになれるんだよ。
ドラゴン：がう？
アルル：　イリュージョンッ！（ドラゴンに変身）……ほらね。
ドラゴン：がうがうっ！
アルル：　なに？　やるっていうの。いいよ。がう～っ！

●ミノタウロス

ミノ：　　（鏡を見ながら）ふむ。やはりオノと鼻輪は新しいものにかぎるな。
アルル：　は，鼻輪あ？　キミ，そんなのつける趣味あったの？
（ピキーンという音とともに鏡が割れる）
ミノ：　　おおっ，いつの間にわしの背後を！
アルル：　（笑い転げる）
ミノ：　　ルルーさまにもないしょにしていたヒミツを，ヒミツを知られたからには生かしてはおけん！

●ドラコケンタウロス

（ファンファーレとともにドラコが降りてくる）
ドラコ：　今日という今日こそ，決着をつけるわよ。
アルル：　えーっ。まだこりてないの？
ドラコ：　あったりまえよ。さあ，水着にきがえて。
アルル：　水着？　ぷよぷよ地獄じゃないの？
ドラコ：　それじゃかなわないから，美少女コンテストで勝負しようってんじゃない。（画面発光後，赤いビキニ姿に）
アルル：　わーっ！　待った待った。ここはやっぱりぷよぷよ地獄しかないって。いや，ほんとに。

●ぞう大魔王

(鳥とたわむれているが，アルルがくると鳥が逃げる)

ぞう:	またオレさまのやすらぎの場を荒らしにくーるーなーんーて，ゆるさない，ぞぉ──。
アルル:	それ，どーゆう意味？　まるで，ぼくが悪者みたいないいかたじゃないか。
ぞう:	みたいじゃなくて，そうなんだ，ぞぉ──!
アルル:	あー，ひっどいなあ。
ぞう:	いいのがれはでーきーなーいーんーだ，ぞぉ。
アルル:	じゃ，ぷよぷよ地獄で白黒はっきりさせようじゃないの。

●シェゾ・ウィグィィ

アルル:	ゲゲッ!　キミはいつかのヘンタイ魔導師。
シェゾ:	だ，だーれがヘンタイだっ!
アルル:	キミ，キミ。キミだよ。
シェゾ:	(降ってきた「ヘンタイ」の文字を振り払って後ろを向く)オレさまは，清く正しい闇の魔導師だ。こうなればおまえも，ぷよぷよ地獄の暗黒面にひきずりこんでやるっ!(振り向く)
アルル:	(聞く耳持たずで地面に絵を描いている)
シェゾ:	(ピキーン)

●ルルー

ルルー:	私は拳をきわめし者なの。
アルル:	うんうん。それで？
ルルー:	世が世なら，最強の格闘女王として君臨しているはずなのよ。
アルル:	な，なんとっ。それからそれから？
ルルー:	それなのにどーしてぷよぷよ地獄なのっ？(号泣)
アルル:	こればっかりはどうしようもないよ。あきらめるしか。
ルルー:	いやあぁーっ!(さらに号泣)

●サタンさま

サタン:	(マントをはおったまま)さすがだな。ついにこの最上階までやってきたか。ますます，おまえを我がものにしたくなったぞ。
アルル:	ま，まさかサタンなの？
サタン:	いや，ちがうな。私はサンタだ!(マントをとるとサンタクロース姿)

(カーバンクル登場，プレゼントの包みを取って逃げる)

アルル:	な，なんてしょーもない……。
サタン:	特注の衣装まで使ったとっておきのギャグだったが……。
アルル:	はいはい，わかったって。そんなのは脱いじゃって，早いとこ勝負しようじゃない。
サタン:	くっ，ギャグは不発に終わったが，この最新鋭のぷよぷよ地獄はそうはいかんぞ。くらえっ!

■エンディング

アルル:	やっほー!　ぼくがいっちばーん!!
アルル:	あー。やっと長かった戦いが終わるわ。もおーだれもぼくに勝てる人はいない!
アルル:	でもすごいなぁ。この世界には，ぼくの知らないことがいっぱいある……。きっと，まだ変わった人たちがいっぱいいるにちがいないよ。……んっ!?　あーっ，カーくん!
カーバンクル:	グー!
アルル:	え？　カーくんおなか減ったの？　そうだね。お家に帰ってなにか食べよう。
カーバンクル:	グッグッ，グーッ!
アルル:	えっ？　カーくんがカレー作ってくれるの？　やったー。
カーバンクル:	グー。
アルル:	でも……らっきょあったっけ？ (フェードアウト)

PCエンジン版

サターン版と同じように，音声での漫才デモを収録している。なお，アーケード，メガドライブ，PC-9821版のキャラ紹介文は，PCエンジン版と同じ文章のため割愛した。ゲームギア版にはもともとメッセージがない。

ワーニング・メッセージ(声:三石琴乃)

ファーストトラックは，普通のCDプレーヤーで再生したときの音声。それ以降は文字と音声での忠告メッセージだ。

●ファーストトラック

いやっほーぅ!　みんな，ひっさしぶりぃ。さてさて，そこでこのディスクを再生しているキミ!　キミだよキミ!!　キミのことだってば!!! これは，HEシステム専用のCD-ROMディスクといって，2曲目にコンピュータ用のプログラム・データが入ってるから，再生しちゃいけないって，前にも言ったでしょ!　んもぉほんっとにもう。もう再生しちゃダメだからねっ!　ボクとの約束だよ!

●バージョンエラー

システムカードのバージョンが，ちょーっちちがうみたい。バージョン3.0以上のシステムカードで遊んでちょーだい!

●バックアップエラー(1)

バックアップメモリーが，ちょーっち足りないみたい。メモリーを整理して遊んでちょーだい!

●バックアップエラー(2)

バックアップメモリーの初期化が，ちょーっち必要みたい。メモリーを初期化してから遊んでちょーだい!

●パッドエラー

マルチタップが，ちょーっちつながっていないみたい。ふたぷよで遊ぶときは，マルチタップをつないでから遊んでちょーだい!

1周目・キャラクター紹介メッセージ

ひとぷよノーマル・モード(1周目)では，対戦前に文字と音声でキャラ紹介がある。ナレーションはキートン山田。

●スケルトン-T

茶が好きなほねおとこ。八部衆のひとり。
あいかわらず回転させることができずにいる。

●ウィル・オー・ウィスプ

げんきなひのたま。八部衆のひとり。
あまりものをかんがえてはいないようだ。

●スキヤポデス

足がでっかいとよばれることを，本人はとても気にしている。

●トリオ・ザ・バンシー

歌うめいわく三人むすめ。
こいつらのおかげで八部衆は10名になった。

●のみ

ただののみ。のみのくせに八部衆である。

●ももも

八部衆と商人をかねるはたらきもの。

●バロメッツ

ひつじのようなもの。八部衆のひとり。

●ミニゾンビ

ゾンビのちいさいやつ。八部衆のひとり。
ちいさくてもくさっているだけにやっぱりくさい。

●パノッティ

笛の好きないたずらこぞう。でも実害はない。

●うろこさかなびと

いってしまえば人魚である。気がよわい。

●のほほ

なまえのとおり，のほほんとしている。
六歌仙のひとり。

●ふたごのケットシー

ふたごであることをのぞけば，ただのねこ。

●ふふふ

不気味なきんぎょ風商人。
金庫のもちはこび方はナイショ。

●マミー

不器用なほうたいおとこ。六歌仙のひとり。
すがおは美形かも。

●アウルベア

くまとふくろうのハーフ。声と顔がおっかない。
なぜかいつも悪役にされるかわいそうなやつ。

●さそりまん

関西弁をあやつるなぞのさそり。人当たりはとてもよい。
五人囃子のひとり。

●サムライモール

ブシドーを重んじるサムラーイ。刀の切れ味はばつぐんである。

●ハーピー

あまりうまいとはいえない歌声で，他人をまどわす。

●パララ

無口な商人。ゆえに商売はへたである。
五人囃子のひとりでもある。

●ナスグレイブ

みてのとおりナスである。
ナスのきらいなこどもはこいつにとって喰われる。かもしれない。

●ゾンビ

くさったおとこ。
とてもくさいのであまり好かれないようだ。

●すけとうだら

おどりがだいすき。足がじまんのさかなダンサー。

●まもの

四天王のひとり。
その不気味なうなり声はこの世のものとは思えない。

●ウィッチ

魔法使いのおんなのこ。
性格がちょっとばかしまがっている。

●パキスタ

四天王のひとり。
あやしげなフランス語で商売をする。

●ドラゴン

塔のなかではからだがいちばん大きい。
どうやって塔にはいったのか。

●ミノタウロス

オノ使いの名人。
ときどきオノをふりまわすあぶないクセがある。

●ドラコケンタウロス

ツノとキバとハネをもつかわいいおんなのこ。
ときどきおとこのことまちがえられる。

●ぞう大魔王

エスニックなエキスをもつビッグなぞう。
ぷよを地面にたたきつけるパワフルなプレイスタイルは健在。

●シェゾ・ウィグィィ

クリスタルのつるぎを持つ魔導士。名前がよみにくい。
パワーアップしたその実力で，ふたたびアルルをつけねらう。
でも，名前はよみにくい。

●ルルー

そのつめたい視線と声は，きくものをふるえあがらせる。
タカビーな笑い声がフィールドにこだまする。

●サタンさま

ツノとキバとハネをもつドラコのようなやつ。
さすがにしっぽまではついていないようだ。この塔のさいごの敵。

●マスクド？？？

その正体はなぞにつつまれている。

2周目・漫才デモ

2周目のひとぷよでは漫才デモが挿入される。背景は，前作の前半ステージでの漫才デモと同じく草原だ。

●スケルトン-T

スケT:	ずずずずずっ。かぁーっ，お茶がうまい！　鎖骨にしみる〜。尾てい骨がふるえる〜。やはり飲み物は緑茶にかぎるな〜。
アルル:	なぁーんでそんな所でくつろいでんのさ！
スケT:	ん!?　だぁー！　まーたおまえかぁーってばってかってー！
アルル:	おまえとはなによ，おまえとは！　失礼ねっ！
スケT:	うるせぃコノヤロー！　私のお茶の時間のジャマをするヤツは，こら，しめてやる！

●ウィル・オー・ウィスプ

アルル:	んっ!?　まっ，まりも!?
ウィスプ:	ぽお――!!
アルル:	うわあああー！

●スキヤポデス

ポテ:	ふっふっふっ。この日がくるのを待っていたぞ。
アルル:	うわぁ! あいかわらず, 超おっきな足!
ポテ:	がーんがーんがーん!(エコー) まっ, またしてもそのせりふを! あまつさえ, 超までつけるとは!
アルル:	だって, 足おっきいんだもん。
ポテ:	うぬぬっ, つぎからつぎへと言ってはならんことを。くらえ! すべしゃるわんだふりゃ三十文きぃぃっく!

●トリオ・ザ・バンシー

バンシー:	きい。/かあ。/ぴい。
アルル:	げっ! 3人がかりなんてありなの?
バンシー:	きゃあああ!/うみゃあああ!/くぴゃあああ!
アルル:	すっ, すいません。ボクが悪かったですぅ。

●のみ

アルル:	やったー! ここにはだれもいないみたいだ!
のみ:	……。(文字:ここにいる)
アルル:	今のうちに, 通りすぎてしまおう。
のみ:	……! ……!
アルル:	あー, よかったよかった。
のみ:	ぴょん! ぴょん!! ぴょん!!!(文字:ここにいるってば)
アルル:	どわあーっ! なっ, なんか当たったぁ!?

●ももも

ももも:	いらっしゃーい。なに?
アルル:	あっ, いや, ボクはお客じゃ……。
ももも:	買わないんだったら商売のジャマ。おとなしく, ぷよぷよ地獄で勝負。
アルル:	なっ, なぜぷよぷよ地獄!?

●バロメッツ

バロ:	めえ。
アルル:	あ, かーいー執事さんだなぁー。
バロ:	めっ!? めえ! めえ!! めーえ!!!(訳:えっ!? ちがう! ちがう!! ちがーう!!!)
アルル:	え? なあに執事さん?
バロ:	めめめえ, めえ, め, めめえ!(訳:だから, ひつじ, だって, ば!)
アルル:	ゴメン。何言ってるのかわかんないよ。
バロ:	だめだめえ。

●ミニゾンビ

アルル:	?
ミニ:	(首を180度回転して)うけっ?
アルル:	げっ!
ミニ:	うけけけけけけけけけけけけー!(近寄ってくる)
アルル:	げげげーっ!

●パノッティ

アルル:	なに, コレ? 新種のハエかなぁ。うっとーしーなぁ, もう。
パノ:	しっ, 失礼なっ! ボクの笛の音だぞ!
アルル:	こ~れがぁ~? ハエかと思ったよ, ボク。
パノ:	なにぃ! お前みたいな笛の心がわからないヤツなんかこうだーっ!! とぉ——っ!!(飛びかかって, 画面外に消える)
アルル:	ひ, ひとり上手なヤツ……。

●うろこさかなびと

うろこ:	あっ, あなただれなの?
アルル:	への!?
うろこ:	私になんの用なの?
アルル:	いっ, いや, べつに……。
うろこ:	はっ! 私をイジメにきたのね!
アルル:	そっ, そうじゃなくって……。
うろこ:	そうよ, そうよ。そうにきまってるわ。
アルル:	勝手に決められても, 困るんですけどぉ……。
うろこ:	こないでっ!
アルル:	えっ?
うろこ:	来たら泣くわよ! 私, なんにもしてないのに……なんてかわいそうな私……。
アルル:	あいやぁ~, とんでもないのにひっかかっちゃったなぁ……。

●のほほ

のほほ:	のっほほーっ。(舌をだし入れ)
アルル:	きっ, 器用なことを……。
のほほ:	のほほっ。
アルル:	う~っ, きっ, 気持ち悪いぃ……。
のほほ:	ぷよぷよ地獄で勝負!

●ふたごのケットシー

ケットA:	にゃにゃにゃん。
ケットB:	にゃにゃにゃん。
ケットA, B:	にゃにゃにゃんにゃん。
アルル:	わあ, ふたごだ。
ケットA:	さあ, ぷよぷよするにゃ。
ケットB:	するにゃ。
アルル:	いいけどぉ……どっちと?
ケットA:	あたしだにゃん。
ケットB:	あたしだにゃん。
アルル:	はぁ~っ, しょうがない。3人いっしょよりはましか……わかった, わかった。2匹いっしょにすればいいんでしょ。
ケットA, B:	やったにゃん!

●ふふふ

ふふふ:	ふふふ。きたのね。
アルル:	きたけど……?
ふふふ:	ふふふ。
アルル:	なっ, なあに!?
ふふふ:	ふふふ。
アルル:	あーっ, こそばゆいぃ~。
ふふふ:	ふふふ。いくのね。
アルル:	あ~っ, 頭ぐわぁ~~~!
ふふふ:	ふふふ。

●マミー

マミー:	あああっ, またほうたいが巻けない。
アルル:	はぁ……。あいかわらず, ぶきっちょだね。
マミー:	うるさいんだわさ!

●アウルベア

ベア:	ほう, とうとうここへきてしまったか。おまえも運のないヤツよのお。(あばれる)
アルル:	でぇぇぇっ! 乱暴だなあ, もう。
ベア:	ええい! 小娘のぶんざいで, なまいきなクチをたたきおって。オレさまのツメで, ぷよぷよ地獄の花と散れい!

●さそりまん

アルル:	あっ, キミはたしか, さそりまん……だよねぇ?
さそり:	そういうあんさんは, アルルはんやおまへんか。それにしても, ようここまでこれましたなあ。
アルル:	そうかなぁ? えへへっ。
さそり:	さっそくですまへんが, わいとぷよってもらいますよって。ほな, いきまっせー!

●サムライモール

アルル:	モ，モグラ？
モール:	モグラとは失礼な！　拙者サムライモールと申す者。して，そなたの名は？
アルル:	あっ，もっ，申し遅れました。ボク，アルルと申します。
モール:	うむ，良い名だ。
アルル:	そ，それはどうも。
モール:	さて，アルル殿，一つお手合せ願おう。
アルル:	あっ，よろしくお願いします。
モール:	それでは。
アルル&モール:	勝負!!

●ハーピー

ハーピー:	は～ら～ひ～れ～ほ～ろ～は～ら～。
アルル:	あのぉ～，ここ通っていいですか？
ハーピー:	は～ら～ひ～れ～ほ～ろ～は～ら～。
アルル:	通っていいですか？
ハーピー:	は～ら～ひ～れ～ほ～ろ～は～ら～。
アルル:	ちょっとぉ，聞いてる？
ハーピー:	は～ら～ひ～れ～ほ～ろ～は～ら～。
アルル:	…………わっ，わかった。ぷよぷよすればいいんだね……すれば。

●パララ

アルル:	きみも，ぷよぷよするの？
パララ:	（うなずく）
アルル:	きみ，ひょっとして，強いんでしょ。
パララ:	（うなずく）
アルル:	というのは仮の姿で，ほんとは弱いとか。
パララ:	（うなずきつづける）
アルル:	……。

●ナスグレイブ

アルル：	……!?　……なっ，なに？　こっ，この感触は……。そこねっ！
ナス:	なあす！
アルル:	このマヌケな叫び声は，やっぱりぼけなす！
ナス:	（落ちてきてアルルにぶつかる）
アルル:	いった～い！
ナス:	ひっかかったなあす!!
アルル:	イタいじゃないか！
ナス:	いうことなあす!!
アルル：	逃げるな～！

●ゾンビ

ゾンビ:	うげえええええっ！
アルル:	どえええええええっ！
ゾンビ:	おまえの服と取り替えてくれえええええっ！
アルル:	どっ，どうして？
ゾンビ:	オレの服がボロボロだからだああああっ！
アルル:	そんなのやだぁ！

●すけとうだら

たら：	ふぃ～～～～っしゅ！
アルル:	う～ん，いつ見ても美しくないなぁ。
たら:	なにを言う！　この踊りのど～こが美しくないとっ！
アルル:	それよりも，ぷよぷよは上手になったの？
たら:	なにっ！
アルル:	だぁかぁらぁ，ぷよぷよは上手になったのって聞いてるんでしょ？
たら:	なにぃ～っ!!
アルル:	はぁ～っ，だぁ～めだこりゃ。
たら：	なにぃ～～っ!!

●まもの

まもの:	ごべぇ！
アルル:	おおっ！　こっ，これは，気合いを入れてぷよらねばっ。
まもの:	ごべえええええぇ！
アルル:	よおしっ！　気合充分!!
まもの:	ごべぇ～。（号泣）
アルル:	あっ，あり!?

●ウイッチ

ウイッチ:	ほ～っほっほっほっ。こぉ～んな所までやってくるなんて，なぁ～んておばかさん。
アルル:	う――っ。どうしてみんなでよってたかって，ボクのジャマばかりするのっ！
ウイッチ:	なぁ～んて，しらじらしい。どの口でそんなことをおっしゃるんですの？　そういう悪い子ちゃんは，ぷよぷよ地獄で少し反省なさい。

●パキスタ

パキスタ:	いらっしゃり～の。ひさしぶりのお客さん。うれし～のぉ。
アルル:	うわぁ～！　だっ，だだだ，大根がしゃべったぁ!?
パキスタ:	大根じゃない～の！
アルル:	まっ，まだしゃべってるぅ～！
パキスタ:	しつこい～のっ!!

●ドラゴン

ドラゴン:	がぅ～。（炎を吐く）
アルル:	わあっ！　なぁ～んてことするんだい！　あぶないじゃないか！
ドラゴン:	が～うっ！（炎を吐く）
アルル:	わあああっ！　こういうあぶないことをする困ったちゃんは……。
ドラゴン:	がっ，がうっ……。
アルル:	こうだ！

●ミノタウロス

ミノ:	うもおおおおっ!!
アルル:	ちょっと牛！　あいかわらず，そんなもの振り回してるんじゃないわよ！
ミノ:	おのれ！　ま～だオレ様を牛呼ばわりするかっ!!
アルル:	げっ，まっ，まずい。
ミノ:	許さ～ん!!

●ドラコケンタウロス

アルル:	そこのキミっ！　勝負して僕が勝ったら，ここを通してもらうよっ。
ドラコ:	しょ，勝負っていったら……やっぱり美少女コンテスト？
アルル:	ふふ～ん。このプリチィ～なボクに勝てるとでも……って，ちっが～～～～～う！　勝負は，ぷよぷよ地獄だい！

●ぞう大魔王

ぞう:	やっときたんだぞう！（地面を揺らす）
アルル:	わっ！（クラクラ）
ぞう:	さびしかったんだぞう！　……？　……どうしたんだ。
アルル:	って，わかったから，早くぷよぷよしよ！

●シェゾ・ウィグィィ

シェゾ:	ふっふっふっふっふっふっ。
アルル:	このあからさまにいやらしい変態な声は……。
シェゾ:	この私のために，ここまでやってくるとは，ういヤツよ。
アルル:	まっ，ま～たキミなの……どぉ～してここには，こういうヘンなのしかいないんだろう……。
シェゾ:	フフフフ。その照れかたが，またいちだんと……。

アルル:	やっぱりぃ，彼にするんだったらぁ，背が高くってぇ，お金持ちでぇ，美少年でぇ……。
シェゾ:	キュ，キュ～トだぞ……。
アルル:	車は持っててぇ，次男でぇ，ジジババ抜き～。そいで，そいでぇ～。
シェゾ:	だーっ，もう，人の話を聞けよ，おまいわ――!!
アルル:	ん!?　なんか言った？
シェゾ:	こっ，こいつは……よかろう。思い知るがいい!　闇の魔導士，シェゾ・ウィグィィ様の，驚異のぷよぷよさばきを!!

●ルルー

ルルー:	私は魔導界最強の格闘家なの。
アルル:	うんうん。それで？
ルルー:	ちがうジャンルのゲームなら……最強格闘女王として，アニメ界にもデビューしているはずなのよ。
アルル:	それから，それから？
ルルー:	なのに，どう～してぷよ地獄，なのっ？　なのっ？　なのっ？(地団駄を踏む)……くすん……くすん……。(すすり泣き)
アルル:	……こっ，こればっかりはどうしようもないよ。あきらめるしか……。
ルルー:	うわあ～ん!(号泣)

●サタンさま

サタン:	ほ～う……よくここまでこれたものだな。
アルル:	サンタ!　やっぱりあんたのしわざだったのね。
サタン:	あいかわらず物覚えの悪いヤツだなぁ。しかし，そこがおまえのキュ～ッでラブラブなところだ。
アルル:	ぬわぁ～にが，キュ～ッでラブラブよ！　あんたのおかげでどれだけ大変だったか。
サタン:	そんな顔したら，せっかくのプリチィ～な顔がだいなしだぞ。
アルル:	はぁ……。
サタン:	それでは，私が勝ったら，あんなことや，そんなことや，こんなこと付きのデ～トを楽しませてもらうぞ!
アルル:	はいはい……。

●マスクド？？？

マスクド:	我こそは，マスクド？？？……この魔導の世界を司る，闇の貴公子なり。
アルル:	……!?　……あっれ～？　あんた？？？じゃないの？
マスクド:	ちっ，ちがう!　わっ，わわわ私は……マ・ス・ク・ド・？？？だ!!
アルル:	……。
マスクド:	そっ，そんな目で私を見るな。
アルル:	それじゃあ，マスク取ってよ。
マスクド:	……えっ？　何？　……ハ～ッハッハッハッ!　とっ，とにかく，この私にぷよぷよ地獄で勝つことができれば，お前と記念写真付きでラブラブなデ～トをしてやろうじゃないか。
アルル:	も～っ！　人の話を聞いてな～～い!!

■エンディング

アルル:	勝ったわっ!!
ナレーション:	ふたたび，まったく意味のないぷよぷよ地獄は終わった……たぶん。

？？？・漫才デモ

PCエンジン版には，もう1種類，漫才デモが用意されている。もっとも力の入っている(？)デモなので，この文字だけでなく，ぜひ自分の目＋耳で確認してほしい。どうやって見るのかというと……。まあ精進するように。

●スケルトン-T

スケT:	ずずずずずっ。う～ん，今日のお茶はとくにうまかばい。
アルル:	なに飲んでるの？　銘柄は？
スケT:	おおっ，少しは学んだようだな。今日のお茶は玉露，しかも新茶だ!!
アルル:	おおおっ。で，玉露ってなに？　それってお茶？
スケT:	なにいいいいいいい!　玉露も知らんのか!　なにを学んできたんだ，まったく。最近のプリティでコケティッシュでキュートでセクシーでラブリーなカワイコちゃんときた日にゃ，まったく!
アルル:	えへへへへ，ど－もぉ。
スケT:	へへへ，ど－もぉ……じゃな――い!!　お前のようなお茶を愚弄する西洋かぶれの大バカ者は，ぷよぷよ地獄で，お茶まみれにしてやる!!

●ウィル・オー・ウィスプ

アルル:	なんだこりゃ？
ウィスプ:	ぽぉぉぉぉぉ。
アルル:	火の玉かな？
ウィスプ:	ぽぉ？
アルル:	固めてみよう。アイスストーム!
ウィスプ:	ぽっ!
アルル:	おや？
ウィスプ:	ぽお――!!!
アルル:	うひゃぁー！　火の玉が怒ったぁー！

●スキヤポデス

ポテ:	ZZZ……。
アルル:	ぷぷっ。
ポテ:	おい，おまえ!
アルル:	なっ，なによ!?
ポテ:	おまえ，今，僕の足を見て笑ったろ。
アルル:	わっ，笑ってないよ。
ポテ:	いーや，笑った，笑ったに決まってる!
アルル:	笑ってないってば!!
ポテ:	僕のナーイスな足を笑うヤツは，ぷよぷよ地獄で，おしおきしてやる!!
アルル:	ちっちっちっ。まだまだ修行が足りないわねっ。そのせりふは，こうよっ!　ぷよぷよ地獄で，おしおきよ!
ポテ:	おおおっ!　ほっ，本物だ……。
サタン:	早くおしおきされたーい。
アルル&ポテ:	ん!?

●トリオ・ザ・バンシー

バンシー:	きい。／かあ。／ぴい。
アルル:	げげっ!　あっ，あの3人組は……。
バンシー:	あなたは。／あなたは。／あなたは。
バンシーたち:	悪の魔導師!
アルル:	だ，だーれが悪の魔導師よ!!
バンシー:	あなたよ。／あなたよ。／あなたよ。
アルル:	な，なにお～。ふん，この「トリオ・ザ・オンチ!」
バンシー:	ひどいわ。／ひどいわ。／ひどいわ。
バンシーたち:	オンチだなんて。
バンシー:	きぃ!!／ぷぃ!!／ぐぃ!!
アルル:	うっきゃ～，あ，頭が割れるぅ～～～～～。はっ早く，ぷよぷよ地獄に入らねば。
バンシー:	きぃ!!／ぷぃ!!／ぐぃ!!
アルル:	きっ，きびしー!

●のみ

アルル:	ん!?
のみ:	ぴょん。(文字:ここにいる)

アルル：	んん!?
のみ：	ぴょんぴょん。
アルル：	んんん!?
のみ：	ぴょんぴょんぴょん。
アルル：	なっ，なんかいる!?
のみ：	ぴょんぴょんぴょんぴょん。
アルル：	なななななんだ!?
のみ：	ぴょんぴょんぴょんぴょんぴょん。
アルル：	ひいぃぃぃぃぃぃ！
のみ：	ぴょんぴょんぴょんぴょんぴょんぴょん！(文字：だってここにいるんだもん)
アルル：	たっ，たすけてぇーっ！

●ももも

ももも：	いらっしゃーい。何，買う？
アルル：	あっ，えっとぉ。
ももも：	何，買うの？
アルル：	だっ，だからぁ。
ももも：	何，買うの！
アルル：	お金もってないの……。
ももも：	……ひやかしはゆるさないの！
アルル：	ひやかしもなにも，勝手に自分だけで話をつづけたんじゃないか！
ももも：	許さないの!!

●バロメッツ

アルル：	やや，あからさまに怪しげな物体が……。なっ，なんだ!?
バロ：	めえぇぇぇぇぇぇ！
アルル：	しゃべったよこの物体……。
バロ：	めえっ，めえめえめえめえめえ！
アルル：	げげっ，動いてる！
バロ：	めえ，めえめえめえめえめえめえめえめえめえめえ！(落っこちて，アルルへ近づく)
アルル：	こっ，こないでぇ！

●ミニゾンビ

ミニ：	ごぇぇぇぇぇぇ。
アルル：	あっ，小ゾンビだ。
ミニ：	僕の目，知らない？
アルル：	目？
ミニ：	目，見なかった？
アルル：	しっ，知らないよぉ。
ミニ：	じゃあ，あんたの目ちょうだい。
アルル：	げっ！　やっ，やだよ。
ミニ：	ねぇ，ちょうだいよ！
アルル：	やだってば!!
ミニ：	ちょうだいってば！
アルル：	やあだあー!!

●パノッティ

アルル：	ん？　こっ，この笛の音は……。
パノ：	あーっ！　お前はあの失礼なヤツ！
アルル：	失礼なのはキミでしょ！
パノ：	ボクの笛で踊らないことじたい失礼だろ。
アルル：	失礼なのはキミのほうでしょ！
パノ：	ボクの笛を聞かないほうが，もっと失礼だ!!
アルル：	そーんな下手な笛でよく言うよ！
パノ：	ゆ，ゆうにことかいて，なんちゅう恐ろしいことを！　こうなったら，ぷよぷよ地獄で，根性たたきなおしてやる!!

●うろこさかなびと

うろこ：	あ，あなたはだれ？
アルル：	えっ，あっ，えっとぉ～。
うろこ：	わかったわ。あなた，私を食べにきたのね。
アルル：	えっ!?
うろこ：	そうよ，そうよ，そうに決まってるわ！
アルル：	いや，あの，えっと……。
うろこ：	あなたも，不老不死になりたいのね。
アルル：	たっ，食べたくないよ。
うろこ：	うそよ！　不老不死になりたいのよ!!
アルル：	そんな，ゾンビみたいになんかなりたくないんですけど……。
うろこ：	うそよ！　うそよ！　なりたいに決まってるわ。
アルル：	カンベンしてよぉ…………。

●のほほ

のほほ：	ふふふっ。
アルル：	!?
のほほ：	ふふふふふふふっ。
アルル：	なにが楽しいの？
のほほ：	ふふっ。
アルル：	なにがそんなに楽しいの？
のほほ：	ふふふっ…………教えない…………ふふふふふふっ。
アルル：	教えてよーっ！
のほほ：	そんなに知りたい？
アルル：	うん！
のほほ：	じゃ，耳かして。
アルル：	うん！
のほほ：	ふぅ～っ。
アルル：	うわぁっ！　ななな，なにすんのさ！　このカエルはっ!!
のほほ：	ふふふっ。

●ふたごのケットシー

ケットA：	にゃにゃにゃん。
ケットB：	にゃにゃにゃん。
アルル：	あっ，かっわいー！　ラブラブだぁ。
ケットA：	なに，このネーちゃん。
ケットB：	このネーちゃん。
アルル：	うっ，しゃべるとかーいくない。
ケットA：	失礼にゃん！
ケットB：	失礼にゃん！
アルル：	うっ……さらにかーいくない。
ケットA：	こーんなにラブリーな猫，いにゃいにゃん。
ケットB：	いにゃいにゃん。
ケットA：	失礼にゃこと言うヤツは許さにゃいにゃん。
ケットB：	許さにゃいにゃん。
ケットA：	ぷよぷよで勝負にゃん。
ケットB：	勝負にゃん。
アルル：	黙ってればかーいーのになぁ。

●ふふふ

ふふふ：	ふふふ。いいものあるわよ。
アルル：	どんなの？
ふふふ：	ふふふ。だから，いいものよ。
アルル：	だから，何なの？
ふふふ：	ふふふ。見・た・い？
アルル：	うん，見たい。
ふふふ：	ふふふ。こっちにきて。
アルル：	うん。
ふふふ：	ふふふ。ほらね。
アルル：	(箱をのぞき込んで)きゃぁぁぁぁぁぁ！
ふふふ：	ふふふ。もどれないわよ。
アルル：	(赤面して)いやぁぁぁぁぁぁ！

●マミー

アルル:	ややっ，その姿は!
マミー:	はあああああああああ，だわさ!(気合いをはる)
アルル:	……変なの。
マミー:	ガァ～ンガァ～ンガァ～ン!!(エコー)
アルル:	うんうん。
マミー:	ううううううっ。
アルル:	そのだらしなさが，グッドだね。
マミー:	よっ，よくもバカにしてくれたんだわさ。許さないんだわさ。
アルル:	え～!?　ど～して～？　せっかくほめたのに。
マミー:	お前なんか，ぷよぷよ地獄に落としてやるんだわさ!!

●アウルベア

アルル:	ん!?
ベア:	ぬおおおおおおっ!
アルル:	おおっ？
ベア:	ウオリャア——!(突っ込んでくる)
アルル:	あ～れ～。
ベア:	私の攻撃を避けるとは，なかなかやるではないか。
アルル:	びっくりしたなあ，もう!
ベア:	くらえ——っ!(突っ込んでくる)
アルル:	なんの!　リバイア!!
ベア:	オラオラオラァ!

●さそりまん

さそり:	もうかりまっか～。
アルル:	ぼちぼちでんなぁ。
さそり:	いや～っ，おひさしぶりでんなぁ。
アルル:	ややっ，これはどうも，ごていねいに。
さそり:	いやーっ，やっぱりここまで登ってきましたなぁ。
アルル:	きましたよぉ。
さそり:	ほんま，お強いでんなぁ。どうかーつ，お手柔らかにたのんますわ。
アルル:	うん，カー杯，本気でいくね。
さそり:	そっ，そんな殺生なぁ～!　(しっぽが頭に刺さって)あた!

●サムライモール

モール:	むっ，そこな女，ちと待たれい。
アルル:	ボクのこと？
モール:	そなた，名は？
アルル:	そういうキミは？
モール:	これは失礼つかまつった。拙者はサムライモール，武者でござる。
アルル:	そっ，そうですか。
モール:	して，そなたの名は？
アルル:	ひょ，ひょっとしてこれは，うわさに聞くナンパでは……？
モール:	して，そなたの名は!?
アルル:	はぁ～，よりによってモグラにナンパされるなんて……。
モール:	せっ，拙者をモグラよばわりするとは，許せん!
アルル:	なんでモグラなんかに……。
モール:	まっ，まだ拙者を，せっせっ拙者をぐっ愚弄するのねっ!許せん!許さないからね，もう!　断じて許さないよ!
アルル:	モ・グ・ラなんかに……。
モール:	……まだ言ってる……。

●ハーピー

ハーピー:	は～ら～ひ～れ～ほ～ろ～は～ら～。は～ら～ひ～れ～ほ～ろ～は～ら～。
アルル:	げげっ!　とんでもないところにきちゃったなぁ……。
ハーピー:	あら，またあなたなの？　少しは歌え～るようにな～ったか～し～ら～？　私のように～。
アルル:	君のようになったら，下手になっちゃうよ!
ハーピー:	まぁ，失礼ね。こ～れ～で～も～お聴きなさ～い!!　は～ら～ひ～れ～ほ～ろ～は～ら～。
アルル:	ぎゃ～っ!　あっ頭がぁ……。
ハーピー:	は～ら～ひ～れ～ほ～ろ～は～ら～
アルル:	まっ，負けるもんか!
アルル&ハーピー:	は～ら～ひ～れ～ほ～ろ～は～ら～。は～ら～ひ～れ～ほ～ろ～は～ら～。は～ら～ひ～れ～ほ～ろ～は～ら～……。

●パララ

パララ:	ぱららぁ～らら，ぱらららららぁ～。
アルル:	よっ，陽気だねぇ。
パララ:	ハッピーな気分ね。
アルル:	なにがそんなにハッピーなの？
パララ:	とってもハッピーな気分ね。
アルル:	だから，なにがそんなにハッピーなの!
パララ:	教えない。
アルル:	なぜ？
パララ:	ぱららぁ～らら，ぱらららららぁ～。
アルル:	なぜ？
パララ:	ぱららぁ～らら，ぱらららららぁ～。
アルル:	なぜなのよぉぉぉ。

●ナスグレイブ

アルル:	ちっちっちっ。このボクが，2度も同じ手にひっかかるもんか。しょせんは，ナスの浅漬けね。(落とし穴にはまる)げげっ!!
ナス:	ま～たひっかかったなあす!!

●ゾンビ

アルル:	うっ，くっ，くさい。くさすぎるぅ!!
ゾンビ:	うげえええええっ!
アルル:	ぎゃあっ!　でっ，でたぁ～!!
ゾンビ:	おれの内臓……。
アルル:	えっ，あっ，しっ，知らないよ!
ゾンビ:	おれの内臓……。
アルル:	しっ，知らないったら知らないよ!!
ゾンビ:	おれの内臓……。
アルル:	本当に知らないよ!!
ゾンビ:	おれの内臓……。
アルル:	こっ，こないでぇ～っ!
ゾンビ:	おれの内臓……が，ないぞう。
アルル:	いやあああぁぁ～!!

●すけとうだら

たら:	ふぃ～～～～っしゅ!　えっへっへっへっ。前回，お前に負けてから，おっ，おれは……。
アルル:	ぷよぷよが上手になったんだね。
たら:	(とぼけて)ふぃっ，ふぃっしゅ。
たら:	あ～っ!　ごまかした!!

●まもの

まもの:	ごべぇ!
アルル:	むむっ，こいつは強そうだ!
まもの:	ごべえええええぇ!
アルル:	ややっ，鳴いたぞ!　こいつは強敵になりそうだ。ボクはアルル!!　いざ勝負!!!
まもの:	ごっ，ごべっ？(ビビッている)
アルル:	!?
まもの:	ご，ごべっ，ごべごべごべごべごべっ!!(訳:あっ，あの魔導界一の極悪魔導師!!)
アルル:	ちょっ，ちょっと!　だぁ～れが極悪魔導師よ!　失礼しちゃうなぁ，もう。

まもの:	ご，ごべっ，ごべごべごべぇぇぇぇ。(号泣，訳:いっ，命ばかりはお助けを)
アルル:	だからちがうって。

●ウイッチ

ウイッチ:	ほ～っほっほっほっほっほっ。
アルル:	ほ～っほっほっほっほっ。
ウイッチ:	ほ～っほっほっほっほっほっほっ!
アルル:	ほ～っほっほっほっほっほっ!
アルル&ウィッチ:	ほ～っほっほっほっほっほっ……げへっ，げへっ。(むせる)
ウイッチ:	やっ，やりますわね……。
アルル:	キッ，キミもね……。
ウイッチ:	とっ，とりあえず，ぷよぷよでもしませんこと?
アルル:	さっ，賛成……。

●パキスタ

パキスタ:	いらっしゃり～の。
アルル:	はぁ。
パキスタ:	何がほしい～の。
アルル:	べつに，なんにもいらない。
パキスタ:	じゃ，ぷよぷよ地獄を買って～の。
アルル:	いっ，いらないよぉ……。
パキスタ:	買って～の。
アルル:	いらないってば!
パキスタ:	じゃ，ぷよぷよ地獄で，ボクが勝ったら買って～の。
アルル:	なぁ～んでそうなるのよ!

●ドラゴン

アルル:	おおっ，これがウワサのドラゴン!?
ドラゴン:	が～う～～!
アルル:	あっ，か～い～。
ドラゴン:	がっ，がうっ♥
アルル:	よ～し。ぷよぷよ地獄でボクが勝ったら，今日からボクの丁稚くんだ!!
ドラゴン:	がっ，がう～んがう～んがう～ん!(エコー)

●ミノタウロス

ミノ:	うもおおおおっ!!
アルル:	あっ，ルルーだ!!
ミノ:	えっ! ル，ルルー様? どっ，どどどどどこ?
アルル:	ばっかは，見る～!
ミノ:	(ビシッ)
アルル:	ぷぷっ! あはははははっ! ひっかかった，ひっかかった!!
ミノ:	おっ，オレ様の純情を踏みにじりやがって。
アルル:	はははははっ，あはははははっ! こんな化石のような手にひっかかるなんて，きみのおつむも，ぷよぷよなみだね! あはははははっ! ひぃ～!(笑い転げる)
ミノ:	ゆっ，許せ～ん!

●ドラコケンタウロス

ドラコ:	やっとここまできたわね。さっそく美少女コンテストで勝負よ。
アルル:	えっ!? いっ，いきなりなにを……。
ドラコ:	前回は遅れをとってしまったけど，今回はちがうわ!
アルル:	で，美少女コンテストなわけ?
ドラコ:	そ～よ。それもただの美少女コンテストじゃないわ!
ドラコ:	水着美少女コンテストよ!(エコー)
(画面発光，水着姿になる)	
アルル:	え゛っ!?
ドラコ:	さあ，あなたの水着も用意しておいたわ。
アルル:	げっ!
ドラコ:	その反応，ひょっとして自信がないのね。
アルル:	ぎくっ!
ドラコ:	ほ～っほっほっほっ! それじゃ，さっそく勝負よ。

●ぞう大魔王

ぞう:	パオ～。
アルル:	あっ，ぞうだ♥
ぞう:	オレ様はぞうじゃないぞう!
アルル:	わあああっ! でもぉ，360度どこから見ても，ぞうにしか見えないんですけどぉ……
ぞう:	おまえ，意外としつこいぞう!
アルル:	どわあああっ!
ぞう:	おまえのようなヤツは，ぷよぷよ地獄に落としてやるぞう!
アルル:	どえええぇ～っ!

●シェゾ・ウィグィィ

アルル:	げげっ! しょ～こりもなく，ま～た生えたか，こ～のヘンタイ魔導士!
シェゾ:	どわぁ～れがヘンタイだ，だれが!
アルル:	キミ，キミ，キミだってば!
シェゾ:	男性キャラ，人気ナンバー1のシェゾ・ウィグィィ様に向かって，なんちゅう恐ろしいことを!
アルル:	ヘンタイにヘンタイと言って，何が悪いって言うんだい，ヘンタイ!
シェゾ:	(落ちてきた「ヘンタイ」の文字を振り払って)わっ，私は清く正しい闇の魔導師だ!!
アルル:	ほぉ～っ，どわぁ～れぐわぁ～!?
シェゾ:	こっ，こうなれば，闇のぷよぷよ地獄にひきずりこんでやる!

●ルルー

ルルー:	ほ～っほっほっほっほっ。
アルル:	あっちゃあ～っ……まずいな……こりゃ。
ルルー:	やっときたわね，発展途上。
アルル:	はっ，はってんとじょう!?
ルルー:	そぉ～よ!
アルル:	それって，どういう意味よ!
ルルー:	そぉ～ねぇ，わかりやすく言えば，幼児体型……ってとこかしら。
アルル:	よっ，幼児体型ぇ～!? ぼっ，ぼくだってあと2～3年すれば，ボインボインのナイスバディになるんだい!
ルルー:	どうしてあんたみたいなちんちくりんが，サタン様の愛を一身に受けられるのよ!
アルル:	ボクはべつにそんなものいらないよ!
ルルー:	まっ! サタン様の愛をいらないですって!! ゆっるっせっなっいっわ～っ!!
アルル:	ルルーだって，ボクのことバカにしたじゃないか!
ルルー:	ほ～っほっほっほっほっ! あなたにはここで死んでもらうわ! そして，私とサタン様の愛の日々がはじまるのよ。ジャマはさせないわ! さあ勝負よ! 私とサタン様の愛のために!!

●サタンさま

サタン:	ついにこの最上階までやってきたか。さすがは我がワイフ候補No.1だ。
アルル:	ま，まさか……サタンなの?
サタン:	い～や，ちがう。私は……サンタだ!
アルル:	(ビシッ)
サタン:	そうか，そんなにうけてくれたか。やっと私のギャグを理解してくれたようだな。
アルル:	なっ……なんてしょ～もない……。
サタン:	こっ，この日のためにとっておいた，とっておきのギャグだったのだが……。

アルル:	あ〜っ，はいはい，わかったわかった。ど〜でもいいから，早いとこ勝負しようじゃない。
サタン:	ギャグは不発に終わったが，この最新最強のぷよぷよ地獄はそうはいかんぞ。くらえ！

●マスクド？？？

マスクド:	ふっふっふっふっふっふっふっ。
アルル:	そっ，その声は……×××！
マスクド:	ちっが〜う！　×××ではない!!
アルル:	ど〜みたって×××じゃないか！
マスクド:	私は，マ・ス・ク・ド・？？？だ!!
アルル:	だっ，だってぇ，そのかっこうはぁ。
マスクド:	ギクッ！　こっこっこっ，これは，最新のモードだ！
アルル:	そぉ〜れがぁ？　だとしたらぁ，だれかといっしょだね。
マスクド:	そっ，それは，すばらしいナイスなセンスだ。
アルル:	だっさぁ〜い。
マスクド:	ガ〜ンガ〜ンガ〜ン！（エコー）
アルル:	だっさださだよ。
マスクド:	ふっふっふっふっふっふっ，はぁ〜はっはっはっ！
アルル:	あっ，やばい，キレちゃったかな？
マスクド:	とりあえず私と，ぷよぷよ地獄をしてもらおう。私が勝ったら，お前にも同じかっこうをしてもらうぞ！
アルル:	げげ〜っ!!
マスクド:	いくぞっ!!

■エンディング

アルル:	また勝ったわっ!!
ナレーション:	でも，やっぱり意味のないぷよぷよ地獄は終わった……と思う。

スーパーファミコン版

スーファミ版（リミックスも）の漫才デモは文字メッセージが表示されるのみ。内容はサターン版と同じなので，そちらを見てほしい。ここでは，スーファミ版オリジナルの部分だけを掲載しているぞ。

練習モード

●アウルベア

アルル:	どーしてもそこをどいてくれないんだねっ
ベア:	おまえをたおせばあるおかたからたんまりとお金をいただけるんだ。こんなチャンスをのがすかよっ。
アルル:	お金めあてなの？
ベア:	そーとも。もーすぐ史上最凶のサケ，サターン・サーモンが川をのぼってくる。ヤツを倒すために船を造る金がいるのだ。
アルル:	なにそれ？
ベア:	ええいッ！　おまえにはクマのロマンがわからんのかっ。ならば生きていてもしかたねぇな。くたばれっ
アルル:	そんなのありィ〜

●トリオ・ザ・バンシー

アルル:	ヤヤ！　キミたちは号泣3人娘ッ。いっとくけど泣いてもようしゃしないよ。
バンシー:	きい。（服を脱ぐ）
アルル:	おおッ！
バンシー:	かあ。（服を脱ぐ）
アルル:	なにィ！
バンシー:	ぴい。（服を脱ぐ）
アルル:	ぬぬぅ……！　あっ，新しい服。ボクなんか1年365日こればっかりだっていうのにずるい。
バンシー:	（喜ぶ）
アルル:	も，もうゆるさないッ！　キミたちにふさわしい因果をきめてやるッ！

●ゾンビ

アルル:	へ，ヘヴィメタル？　しかもうまい。ハーピーなんかくらべものにならないほどに。ゾンビ，おそるべしッ！
ゾンビ:	どうだぁぁぁ？　オレのうたはぁぁぁ。
アルル:	なかなかやるじゃない。すごくよかったよ。で，いまのはなんて曲なの？
ゾンビ:	いまのは「なにわのゾンビくさってなんぼ」だあああ
アルル:	え，演歌……だったの……？
ゾンビ:	そんじゃあ，つぎの曲はぷよぷよ地獄できいてもらおうかぁぁ。オレのこぶしでノックアウトだぁぁぁ。

●のほほ

のほほ:	のほほ。あいかわらず，時間にせいかくじゃのぉ。しっかしみごとな変装じゃのぉ。さすがのワシもおまえたぁわからんかった。
アルル:	？？？？
のほほ:	ほれ，やくそくのカレーじゃ。たしかめてくれ。
アルル:	あの〜，人ちがいじゃないかと……。
のほほ:	なにィ？　おまえはむほほじゃあないのかッ
アルル:	うん。ボク，アルル。
のほほ:	オウシット！　なんかおかしいと思うたらカエルちがいじゃったかァ！
アルル:	どこをどーやったらカエルがボクにばけれるってーのさっ
のほほ:	この裏取引の現場を見られたからには消えてもらうしかないのぉ。ぷよぷよ地獄で始末しちゃるッ！

■エンディング

アルル:	やったーっ，勝ちぬいたぞーっ。これでボクがぷよマスターだ
サタン:	ふふふ……甘いぞアルル。
アルル:	やったーっやったーっ，せっかいいちー。
サタン:	なかなかの腕前だったな。しかし，本当に勝ったつもりか？
アルル:	誰？
アルル:	あれ？　倒した敵がいないぞ。あっ
サタン:	この塔の中で勝ってこそ，真のぷよマスターなのだ。さあっ登ってくるがよい。新たな試練がお前を待っている……
アルル:	よーし，負けるもんか!!　でも……
アルル:	今日はもう遅いからまた今度ね。
サタン:	えっ？　おい，待て，ちょっとっ……
サタン:	こらーっ

ノーマル・モード

■エンディング

アルル:	やったー。ぼくの勝ちだ。
サタン:	くっくっそー。
アルル:	あら？　ちょっ，ちょっとまってよ。地面が動いてるよ。どうなってるの，サタン。
サタン:	はーはっはっはっ。これから2人で星空のハネムーンだっ
アルル:	そっそんなぁ。ぼくが勝ったのにぃ!!

禁断の章

Limited

禁断の章へようこそ。今回は“Limited”と銘打ち，漫才デモの絵コンテだけを掲載するという構成でお送りしよう。実物を見た人も，見てない人も，誌上漫才で楽しんでいただきたい。

パノッティによるアルルダンス

サターン版の通モード，パノッティの漫才デモで，アルルが踊ってしまう踊り。レッツ・ダンシング。

⑤〜⑧は 手を ピコピコ お後させながら
欽ちゃん足で 移動。

◆セガサターン版ノーマル・モード：ミニゾンビ

C	画面	内容	セリフ	
	⑩→⑩→⑫→⑩で 時々目パチ / うげ	ミニゾンビ アルルの方へ一歩踏み出す。 ⑧→④	ア「?」 ミ「うげ?」	
	ぎ~	ミ 目ん玉ポロリ ② この時に目(㉒)が落ちる。 詳しくは別紙	ア「げげげっ」 ㉛	
	㉛ ㉛→㉜→㉝→㉜ 目パチ1回 / い ③	ミ 目玉ひろって		
	㉛ / よいしょっ	ミ 投げ上げ ⑪→⑤ この時 目(㉒)は空中で放物線を描いている。		
	㉟ / ちゃっち	ミ 顔面キャッチ ⑥	ア「……。」	

◆セガサターン版ノーマル・モード：バロメッツ

C	画面	内容	セリフ	
		バロメッツ ⑩⇔⑪で目パチ2回のあとセリフ	バ「めえ。」⑩⇔⑪ ロパク ア「あ♡かわいー」 ⑩→⑫→⑪→⑫ ロパク	
	㉑→㉒→㉓→㉔で 目パチ2回 / ? ⑲ 一瞬止まる	バロメッツ アルルの方を向き話しかける。	バ「めえ めえ めめえ」 ⑬⇔⑭ ロパク ア「え? なあに。」	
		バロメッツ、ジェスチャー付で再度チャレンジ。 ⑦→⑧→④→⑤ ロパク	バ「めめえ めえ めえ めえ!」 ア「ゴメン。なんていってるのかわかんないよ。」 ㉑⇔㉒ ロパク	
	㉞ 1コマづつ4コマくらい出す / ………	しばしの沈黙		
	㊴ ? ? ? ㊱ / ちょっ	アルル困惑 頭上に「?」を連発。	バ「だめだ めえ。」 ⑦	

◆セガサターン版ノーマル・モード：サタン

C	画面	内容	セリフ	
		㉘↔㊿ Dパク サタン 基本⑱ 時々 ⑱→⑳→㉒→⑳で 目パチ	ア「何だっ！サタン！」 サ「塔の最上階にいれば かならずおまえが くると思っていたぞ。」 ①→③→①→③ Dパク	
		㉑→㉒→㉑→㉒で 目パチ 2回のあと ⑧↔㉙ Dパク	ア「な、なんで？」 サ「なんとかと煙は高い ところにのぼるもの だからな。」 ⑤→⑥→⑦→⑥ Dパク	
		アルル 手をうつ	ア「あ、なるほど……。」	
		なし	ア「じゃ。」	
		アルル 顔赤くなる	ア「なあぁいっ！」	

C	画面	内容	セリフ	
		⑤→⑥→⑦→⑥ Dパク ⑧→⑨→⑩→⑨ Dパク サタン 翼を出す ⑧→⑨→⑩→⑪→⑬→	ア「ちょっと、それどーゆう意味よ。ごたくはいいから、かかってきなさい。」 サ「よかろう」わたしが勝利したならば、ふたりで星空のハネムーンだ。 ⑬→⑭→⑬→⑮ くり返しでDパク	
		㉘↔㉜ Dパク	ア「す、すごくヤな予感…」	
		サタン とびたつ ⑲→⑳→㉑→ この時 アナメ上へ	サ「さあ、ゆくぞっ。」 ㉒→㉓→㉔→㉓ くり返しでDパク	
	GAME START			

◆セガサターン版通モード：スキュラ

	画面	内容	セリフ	P.No
1	231→232→233→232 ロパク 26→27→28→29 ループ	とても、カワユイ犬がいる。 アルルは感動してる	スキュラ 「わん」 アルル 「あ、かわいい!」	
2	370↔371 なでなで 30→31→28→30 かるく ジャンプ これで、アルルの方に ジャンプする。 ※位置関係は別紙	32→33→34→35 ループ スキュラは、かるくジャンプしてアルルの近くに行く。 アルルは左手でスキュラのヘッドをなでなで	スキュラ 「くうん くうん」 アルル 「よしよし、いいコ いいコ」	
3	36↔37 首の所から手が出てくる	首のつけ根から手がぬっと出てきて、アルルのポッケからぷよマンを盗みとる。 (2パターンほど)		
4	55 ポイ この時 実体化 39→40→43 ぷよまん メッセージ	スキュラはかぶり物をぬぎすてて、後にさがる。この時ジャンプ中にメッセージ アルルはビックリしてる。	スキュラ 40→41→42→41 ロパク 「もらってくよ。」(ジャンプ中)	
5	23 49 ごっくん	アルルは怒る 56 スキュラは全然気にせずに、ぷよまんを上になげて口でキャッチ、2回口を動かしてのむ (ぷよまんは左でなげる)	アルル 43→44→45→ 「あ——! ぼくのぷよまん!」 スキュラ 「ぱくぱく、ごっくん」 47↔48 49 セリフにあわせて 2回	29 ロパク
6	372→373 50→51→52→53 ループ	アルルは、ぷよぷよいきなりどこからかつき出す。 スキュラよゆう。 ぷよぷよはいきなり出されてビックリ	アルル 373→374→375 「許せない! そんなにお腹が減ってるなら、このぷよぷよも食べさせてあげるよ!」 ぷよぷよのビックリマークも出してね。	374 ロパク
7	99 376 54 別紙	ぷよぷよ涙をぼたぼた流して泣く。 アルルとスキュラはビックリして、スキュラの方は少しのぞきこむ。		

◆セガサターン版通モード：ミニゾンビ

◆セガサターン版通モード：うろこさかなびと

カット	画面	内容	セリフ	P.No
1	時々⑫→⑩→②→⑪で目パチ たらい	つったってるアルルと たらいに入ってる うろこさかなびと（以下セリリ） ⑮→⑮ で時々目パチ	セリリ 「…あなた、わたしを イジメにきたのね。」	
2	いやいやっ！	不思議そうなアルル。 頭を左右にふって いやいやをするセリリ。 (2パターン) ⑬→⑯→⑬→⑰ くり返し	アルル 「え？」)㉑ セリリ 「そうよ。そうに きまってるわ。」	
3	⑲⇔225 ⑲→⑲→⑳→㉑ くり返し まぁ… じゃん ぐらん	こまった顔で手を上下にふってなだめるポーズのアルル (2パターン) なきそうな顔とポーズで たらいをゆさぶる(2パターン) セリリ。 この時左右に水滴がパシャパシャ飛ぶ。 （1ゆさぶり3滴くらいか？）	アルル 「まあまあ、おちついて。」 セリリ 「こないでっ！ またら、泣くわよ。」	
4	㉒→㉓→㉔→㉓で時々目パチ ㉒→㉗→㉒→㉘のくり返してしっぽ 180 わーい	こまってすわりこむアルル ゆさぶりが止まって アルルのほうをむいて しっぽをふるセリリ(2パターン) （しっぽをふるとこれまた水滴が飛ぶ。1ふり1滴。）	アルル 「じゃあ、どうしろってーの？」 セリリ 「ぷよぷよ地獄で 勝負して。」 ㉓→㉕→㉖→㉕ 口パク （口の部分のパーツのみ使う この間もしっぽは動く）	180 181 182 181 口パク
5	同上。 ※目パチと口パクは同時にはおきない 226	片手を口元にもっていき、目だけ反対側を見るアルル	アルル 「な、なにゆえ？」 226	

◆セガサターン版通モード：パノッティ

No	画面	内容	セリフ	P.No
1	28	・パノッティ、にこにこして おどりながら笛。上にゆらゆら上がる 音符＝⑨〜⑬ ・アルル、ポージング ヤバそうなカオ。	アルル 「ら」 ⑭→⑮→⑱→⑰→⑱ ⑰→⑯→⑮ くり返し	
2	206→206→206 1ドット ナナメ右上へ ピクッ	・パノッティ 同上 おどりながら笛。あがる音符。 ・アルル ピクッと動く。	アルル 「この	
3	207→207→207 1ドット ナナメ右下へ	・もうノリノリなパノッティ。 ・アルル またピクッ ポーズ 足を交差して（重要） 手を下に。	アルル 「旋律 ⑰→⑮→⑯→⑳ ⑯→⑮ くり返し	
4	おどりは別紙参照	・アルル たえきれず おどりだす 以下おどりっぱなし ・踊っている最中は いやそうな顔。（笑いつつも）	アルル 「はッ――!! パノッティ 同上	
5		・アルル おどり中 ・顔はいやがっている。 ・パノッティ わらってる ・ここまでパノッティは 常に ~~2パターン~~で 動きつづけている。	パノッティ 同上 「この魔法の笛の音を聞くと、てヌケな踊りをせずにはいられないだろー」 アルル 「イヤだー、こんなおどりは―」	
6	20	・アルル おどり中。 ・パノッティ 動きとまる。		
7	21	・アルル おどり続けてる。 ・パノッティ アルルを、ちらっと見て。	パノッティ 「ぷ」	
8	222 ㉒→㉓→㉔→㉕ くり返し	・パノッティ、狂ったように笑い出す ここではじめて アルル おどりをやめる。（変なポーズでしばらく止めて下さい）	パノッティ 「あー、はっはっは！ な、なんて てヌケなんだー!!」	
9	28 ㉖↔㉗	・パノッティ わらいつづけている。 アルル、ちょっと身を引いたような 立ちポーズで。	アルル 「笛の音が やんだ！ 今のうちに ぷよぷよ地獄に なだれこむしかない！	
			㉘↔59 口パク	

◆セガサターン版通モード：ふたごのケットシー

◆セガサターン版通モード：ふふふ

	画面	内容	セリフ	P.No
1		アルルが画面外からてくてく歩いてくる（2・3歩） ふふふは寝てる アルルは、ふふふの顔の面をつけてる。	お面 / ふふふ… / 常に㉑を置いておく	
2		ふふふは目を開けてアルルを見てメッセージ アルル首をかるく左右に振ってメッセージ	ふふふ 「ふふふ 買うのね？」 アルル 「ううん、買わない」	
3		むかいあったまま 2人とも沈黙 2秒ほど	ふふふ 「……」 アルル 「……」	
4		ふふふは流し目で アルルに「ふふ〜ん」って感じで見る アルルはさっきより激しく首をふる	ふふふ 「ふふふ、なにを売るのかなあ」 アルル 「ううん、なにも売らないよ」	
5		アルルはふふふのお面を顔にもってくる。 ふふふはちょっと右をむく。	ふふふ 「じゃ、なにしにきたのね？」 アルル 「ふふふ…なにしにきたでしょう」	

	画面	内容	セリフ	P.No
6		ふふふは怒って飛びあがる アルルまだつけたまんま。	ふふふ 「マネはゆるさないのね!!」	
7		ふふふが飛び上がって箱の上におりて少しして アルルのお面の目が2つとも「ビョ〜ン」と出てくる。 ふふふはビクッとする 右目に254 左目に255をそれぞれ数コマづつ重ねておいて、それをずらして「ビョ〜ン」を表現	SE：「ビョョヘ〜ン」	

◆セガサターン版通モード：マミー

◆セガサターン版通モード：ゾンビ

No.	画面	内容	セリフ	P.No
1	※（キャラクタとはりぼては別々にしてね。） ※別紙 ㉑→㉒→㉓→㉓ 草のはりぼて。 せかせか	不思議そうにゾンビを見てるアルル。 下を向いて両手をせかせか動かしているゾンビ（2パターンで手をうごかす） ゾンビ、アルルの前には草のはりぼてがあり、それをふしぎがらせるように「？」のマークがゆっくり点めつする（3回）	ゾンビ 「見つからな〜い！」 アルル 「なに探してんの？」	
2	㉑ せかせか	ゾンビ向きを逆に（アルルのほうをむいて）して、また両手をせかせか動かす（2パターン） （①②ゾンビの手はこんなかんじで。）	ゾンビ 「腸をどこかに落としてしまったあああ。」	
3	㉑ 一瞬でる。 は。 ぱた 318 ※別紙。	アルルの「落とすかな、ふつう…」のセリフにあわせるように、 アルルの手前の草のはりぼてがたおれる アルルは腸をふんでいる。 アルルのほうのはりぼてがたおれると同時にゾンビはアルルのほうを見る。手はとまっている 同時に一瞬「！」のマークが出る。	アルル 「落とすかな、ふつう…」 ゾンビ 「ゲヤ！」	
4	㉑	目の飛び出るゾンビ （すぐ元にもどる。）	ゾンビ 「おまえの足の下にあるのはあああ。」	
5	319 177	アルル片足をあげておどろきのポーズ（一瞬☆マークが出る。） ゾンビのほうのはりぼてもたおれる。 そこにも腸がおちてる。	アルル 「わあっ！」（317） アルル 「これはまさしく腸。」 320→321→322→321 口パク	

No.	画面	内容	セリフ	P.No
6	28 318 ここにも	ゾンビ両手を上下にふっておこりだす（2パターン） アルルやな顔しながらゾンビのほうを見る。 ゾンビのうしろの腸を示すように〔ここにも〕を表示する（ゆっくり3回点めつ）	ゾンビ 「オレの腸をふむなんて、 ゾンビ 絶対にゆるさあああんっ！」	

◆セガサターン版通モード：シェゾ・ウィグィィ

	画面	内容	セリフ	P.No
1	※別紙	一歩さがるアルル。	『ゲゲッ』	
2	ヘンタイ ロパク	アルル ゆびさしたメ シェゾ。 おこる、シェゾ。 手は、こいパターン。	『キミはいつかのヘンタイ魔導師』 『だー、れがヘンタイだー』	
3		キミって言うたびに、ヘンタイが落ちてくる シェゾも、体が、そのたびしずむ。	『キミ、キミ、キミだって』 218→217を セリフにあわせて3回 SE キミ。のたび ガーン ガーン と入れてほしいです	
4	ヘンタイ	それをはじきのけるシェゾ びっくりするアルル。		
5		気をとりなおしての、シェゾ。 も〜〜ってかんじのアルル。	『オレさまは、清く正しい闇の魔導師だ!!』	
6		刀を、あげる、シェゾ。 どーでもいいアルル らくがきをしてる	『こうなれば、おまえも、ふたりでじごくの暗黒面に』	
	同上	パッと、ふりむき、ビシッとゆびさす、シェゾ。 でも、気にしないアルル。	『ひきずりこんでやる』	
8	同上		SE 『キーーーン』	

◆セガサターン版通モード:すけとうだら

カット	内容	セリフ
1	・風見しんごのブレイクダンスのように頭を下にしてまわるたら ・アルル ふしぎそうに見てる。	20 20 8 6 6 6 6 ⑳→㉑→㉒→㉓→㉔→㉕→㉖ 6 6 6 6 6 6 ⑳→㉒→㉓→㉔→㉕→㉖ これを 2回くり返し
2	・すけとうだら いつもの決めポーズ いつもより気持ち とりが強い。 アルル びくっとして	すけとうだら 「ふぃ――っしゃ」 ⑳→㉙→㉘→㉗
3	すけとうだら 下がかがんで尾ひれをぴちぴちさせて 手は大きく上下に。 基本的にモンキーダンスです。	アルル 「おおっ！以前にもまして おどりが激しく 情熱的に」 ㉘↔㉙ ロパク
4	こんどは大きく上にそって ひれぴちぴち 手は上下。 ~~アルル 左手をあげる。~~	すけとうだら 「ふっふっふっ 前回お前にまけてから おれは
5	すけとうだら ムーンウォークで アルルに近づいてくる 別紙	すけとうだら 「血のにじむような ダンスの特訓をしたのだ」

カット	内容	セリフ
6	すけとうだら 画面半分まできて 今度は逆向きにムーンウォーク。 アルル 手を口にあてて ふしぎそうに。	アルル 「でもぷよぷよは上手くなったの？」 ㉑↔㉙ ロパク
7	すけとうだら 止まって	「なに？」
	アルル 左手をあげて ㉛→㉜→㉝→㉜ ロパク	「だから ぷよぷよは うまくなったの？」
8	・すけとうだら とぼけたふり。ムーンウォークで右にフレームアウトしようとする。 ・アルル ちょっとイジワルな顔つきになって、手でこっちこっちする。	すけとうだら 「なに？」

◆セガサターン版通モード：ウィッチ

	画面	内容	セリフ	P.No
1		ウィッチ、後ろ向き。 背景は テラスのようになっていて、 雄大な山々が 夕焼けに映えている。		
		・ウィッチ、ふりかえって ニッコリと。 アルル 横を向いて ウィッチに あわせる。 329→330	ウィッチ 「ここからの ながめって ステキだと 思いません？	
3		アルル、少し歩いて 後ろ向きになる。	アルル 「どれどれ	
		アルルが後ろを向けたと 同時に、 ウィッチ 一本足打法のポーズ		
4		ウィッチ ホームランスイング。 帽子がとぶ	ウィッチ 「と一れ！」	
		アルル、 すんでのところで かわす。 尻もちをつく。	※SE「ブーン」 アルル 「わあっ！」	
5		・アルル 怒る。 でも顔は 相当 ゼゼってる。 ・左手を はやく 上下させる。 ・ウィッチ 知らんカオ。	アルル 「あぶないじゃないか もう少しで 落ちる ところだったよ」	
6		ウィッチ、口に手をあてて 高わらい。 2パターンでうごく。 アルル、動き止まる。	ウィッチ 「ほーほほほ なかなかの反射神経 ですわ。 このわたしと戦う資格が あるということかしら。	
		・アルル、半身を のりだして、怒る。 ・ウィッチ、動きを止めて アルルを見る。	アルル 「かってなこと いっちゃって。 もう頭にきたぞ」	

◆セガサターン版通モード:ドラコケンタウロス

	画面	内容	セリフ	P.No
1	目を うごかす (SE) たらたら〜 たらったった〜♪ ④ で おりてくる (ゆっくり) 着地後 ① ドラケを見てる。	ななめ上を見てるアルル。ドラコケンタウロス(以下ドラケ)が上から す〜っと おりてくる。(ドラケ目をつぶっている) かかには 紙袋がおいてある。	(SE) ファンファーレ をならす ドラケが 上がり出てきたときに。	
2		正面(ドラケのほう)を見てるアルル 着地したドラケ、目を開ける。 目を開けて セリフまで 約1秒ほどの間	ドラケ 「今日という今日こそ 決着をつけるわよ。 ②↔⑦ 口パク	
3	358 えー 4↔5 3回くり返し ごそ ごそ	指をくわえるような口元にもってびっくりガオのアルル。 ドラケ おいてあった紙袋の前でごそごそする。(2パターンで)	アルル 「えーっ。 まだこりてないの?」 358↔359 口パク ドラケ 「あたりまえよ。	
4	360 ぎくっ ⑥→⑦	ドラケ 水着を アルルにつきつける。 と、同時にたじろぐアルル 「ぎくっ」の文字が一瞬出る。	ドラケ 「さあ、 ⑦↔⑧ 口パク 水着にきがえて。」 アルル 「水着? ぷよぷよ地獄じゃないの?」	
5	ぴかっ!	⑧↔⑦ 口パク ドラケ片手を胸にもっていく 同時にドラケの体が光り 画面もまっ白になる。 ぱぱっとね。	ドラケ 「それじゃかなわないから、美少女コンテストで ドラケ 勝負しようってんじゃない。」 ⑩ ドラケのパンチ光らせたあと、画面全部を光らせる	
6	まっ白		アルル 「わ〜っ!	
	⑱↔225 ⑬ この場合、ドラケのムネがた大きくならないように。	画面が元にもどると ドラケは水着をきている。 紙袋はたたまれている。 アルルは 両手を前で上下し、まってまって のポーズ(2パターン) (アルルは アセを 5、6個飛ばす。 200 201)	アルル 待った待った。ここは やっぱり ぷよぷよ地獄 しかないって。 いや、ほんとに。	

◆スーファミ版やさしいぷよぷよ:トリオ・ザ・バンシー

C	画面	内容	セリフ	
1	Ⓐ	バンシーと アルルが 対峙している. きんちょーした場面だ.		
2	Ⓓ-1		㋐ ヤヤ! キミたちは号泣3人娘ッ。いっとくけど泣いてもようしゃしないよ。	
3	Ⓓ-1	ジョス、いきなり服をぬぐ その下には新しいコスチューム 腕だけの 2パターン アニメ ここで バンシー全体が ピカピカッと光る (フラッシュ?)	㋩ きぃ。 ←この時には もう ニューコスチューム.	
4	Ⓒ-1	つづいて エミィも ぬぐ	㋐ おおッ! ㋩ がぁ。	
5	Ⓑ-φ	最後に メリグも	㋐ なにィ! ㋩ ぴぃ。	

C	画面	内容	セリフ	
6	Ⓑ-φ		㋐ ぬぬぅ…(小さめの声) あ、新しい服。ボクなんか 1年365日 こればっかりだっていうのに。ずるい.	
7	Ⓑ-φ 点滅している	バンシー アルルに 服を みせびらかす. (2パターン ぐらいで パタパタ 動く)		
8	Ⓓ-1 同上 ⇓ GAME START	アルル おこる.	㋐ も、もう許さないッ! キミたちにふさわしい因果を きめてやるッ!	

バンシー ニューコスチューム案 ラフ. モデル: ジョス(笑)

◆スーファミ版やさしいぷよぷよ：のほほ

C	画面	内容	セリフ	
1	©-φ	のほほ、サングラスをかけ マタッシュケースを持っている。 別描き	(の) のほほ。あいかわらず、時間にせいかくじゃのお。 (ア) ？	
2	？？ ©-φ	のほほ 右手をあごへ	(の) しっかしみごとな変装じゃのお。さすがのワシも一瞬おまえたあ、わからんかった。 (ア) ？？	
3	©-φ	のほほ マタッシュケースを開けて なかを見せる。 スプライトのカレーライス大量と流れ出る。	(の) ほれ、やくそくのカレーじゃ。たしかめてくれ。	
4	©-φ	少しおどろく	(ア) あの―、人ちがいじゃないかと…… (の) なにィ？ おまえは むほほじゃあないのかッ	
5	©-1	別描きのサングラスはねる	(ア) うん。ボク、アルル。 (の) オウシット！	

C	画面	内容	セリフ	
	Ⓟ-1		(の) なんか おかしいと思うたら カエルちがいじゃったか！ (ア) どこをど―やったら カエルがボクに ばけれる、て―のさ。	
	Ⓐ	のほほ 右手を あごにあて。	(の) この裏取引の現場を見られたからには 消えてもらうしかないのお。	
	Ⓑ-φ ⇓	のほほ アルルを指さし	(の) ぷよぷよ地獄で 始末しちゃるッ！	
	GAME START			

新明解◆◆◆『ぷよぷよ』用語の基礎知識 “通”

■説明の最後にある「＝」は同義語，「→」は参照を表わす。

【あ行】

【赤玉】 岩ぷよのこと。今回もトップ。アミバみたいだ。

【遺産】 “全消し！”がでたまま勝つという，ぜいたくな，でもちょっともったいない状態。→させるかっ!!

【1発消し】 一度に2方向で色ぷよを消し，固ぷよを1手順で消去すること。得点が高くなるという特典つき。

【色ぷよ】 おじゃまぷよ以外の，赤，黄，緑，紫，水色のぷよの総称。4色モードや3色モードでは，どの色が出現するかはランダムで決まる。

【ウインマッチ】 規定数だけ勝てば勝利となる試合形式。「3 WIN MATCH」ならば，さきに3本取ったほうが勝者になる（＝3本先取）。先取制。→セットマッチ，ポイントマッチ

【噂の二人】 ノーマル・モードの第5階層にいる2キャラの総称。製品版の発売直前までは「側近'z」という名前だった。なんでも「B'z」を意識していたらしい（実話）。→例の三人

【延長戦】 ノーマル・モードの各階層で，NEXT EXPを越えられなかった場合に行なわれるバトル。わざと負けてコンティニューしEXPを稼ぐという，こそくな手段もあるが，良い子はマネしちゃダメだよ。

【延長戦キャラ】 ノーマル・モードの各階層で，NEXT EXPを越えられなかった場合に登場するキャラの総称。全部で5人いる。

【王冠ぷよ】 予告ぷよの最上級で，おじゃまぷよ400個分。別名「かんむり」。

【おつり】 自分側に予告ぷよがある状態で連鎖を起動し，相殺後に相手へ送ったおじゃまぷよのこと。→n倍返し

【女の子好きいいいルート】 ノーマル・モードにて，各階層で女の子キャラだけを選んで（バンシー→うろこ→ハーピー→ウィッチ→ドラコの順で）進むこと。じつは意外と手強い。

【か行】

【かた1】 ＝かたふた

【かた2】 おじゃまぷよのルールのうち，固ぷよルールのこと。

【かたふた】 降ってくるおじゃまぷよの，各列の最上段のみが固ぷよになるルール。かさぶたのように，表面だけが固くなる。ふたぷよのルール・エディットでの呼びかた。＝かた1

【固ぷよ】 おじゃまぷよの亜種。1回ダメージをあたえると普通のおじゃまぷよになる，変わり身の速いヤツ。『ぷよ通』発表当時は「アイスぷよ」と呼ばれていた。

【壁】 ぷよが12個積みあがっている列。左から3列目がこうなると，ばたんきゅー。画面上では一番上まで詰まっているように見えるけれど……。

【画面外置き】 壁の上の画面外にぷよを置くこと。窒息まぎわで特定の色を待っているときなどに重宝する。14段目に置いたぷよが消えるという超常（頂上？）現象も体験できる（ゲームギア版は15段目が消える）。

【起爆する】 連鎖の仕掛けを動かす。＝点火する

【きのこぷよ】 予告ぷよの1種で，おじゃまぷよ200個分。別名「スペード」。

【キャッチボール】 双方とも小連鎖を連発し，おじゃまぷよを交互に相殺しあう状態。魔法が画面上部を飛びかうようすからこう呼ぶ。

【砕く】 上位の予告ぷよが蓄積されているときに連鎖を起こして相殺し，それよりも下位（おもに大ぷよ，小ぷよ）の予告ぷよにばらけさせること。

【組ぷよ】 上から落ちてくる，プレイヤーが操作する2個1組のぷよ。

【消す】 ①色ぷよを4個以上つなげて消す。『ぷよ』の基本である。②たまっている予告ぷよを，連鎖などで相殺する。『ぷよ通』の基本である。

【攻撃する】 相手におじゃまぷよを送る。自分側に予告ぷよがないことが前提となる。→防御する

【五人囃子】 ノーマル・モードの第3階層にいる5キャラの総称。→四天王

【さ行】

【させるかっ!!】 相手に全消しがあり，すでに自分の負けが確定している状態のとき，相手が全消しを清算する前に自滅すること。敗者が勝者にできる，ちょっとした屈辱技。実行の際に大声で叫ぶと，屈辱度30%アップ。

【軸ぷよ】 組ぷよのうち，周囲が点滅しているぷよ。これが中心となって，残りのぷよが回転する。

【自己破産】 “全消し！”の文字がでたまま負けてしまうこと。ミジメなことこのうえないので，これだけは避けたいところだ。→遺産

【四天王】 ノーマル・モードの第4階層にいる4キャラの総称。→噂の二人

【商人ルート】 ノーマル・モードにて，各階層で商人だけを選んで（ももも→ふふふorのほほ→パララ→パキスタの順で）進むこと。

【昇龍ぷよ】 階段状になった地形を，組ぷよが登っていくという高等技術。連続して昇龍ぷよを行なうことを「昇龍ぷよ裂破」と呼ぶ（いま命名）。

【ステルス】 双方がほぼ同時に予告ぷよを相殺して相手側に攻撃するとき，画面上で2個の魔法が飛びまわる現象。原典は対戦格闘ゲームでの飛び道具の

すりぬけを表わす言葉から。

【清算する】 全消しボーナスを使用する。獲得した得点をおじゃまぷよに変換するという意味。2人の仲じゃなくて本当によかった。

【セットマッチ】 規定本数内で多く勝ったほうが勝利となる試合形式。たとえば「3 SET MATCH」ならば，さきに2本取ると勝者になり，その時点でマッチ終了になる（=3本勝負）。セット制。→ウインマッチ，ポイントマッチ

【全消しモード】 最初の2手がすべて同じ色で，なにも考えずに全消しができる状態。

【速攻】 小規模な連鎖で相手の仕掛けを埋めにいく戦法。タイミングしだいでは無敵となるが，読まれると弱い。一発勝負の大会などではかなり有効。

【た行】

【ダウン攻撃】 ふたぷよで，相手が負けたあとも連鎖がつづいていること。屈辱技だが，あまりにも長くつづくと迷惑技になる。

【ダメージ】 固ぷよの隣で色ぷよを消すこと。1ダメージだと"むく"，2ダメージだと"1発消し"になる。

【段】 フィールドを横方向に区切った単位。「5段目」と言えば，下から数えて5段目のこと。→列

【単発消し】 ただ単に同色ぷよを4個つなげるプレーンな消しかた。「単発消しの2連鎖」とは，4個消し→4個消しという，無添加な連鎖のことを指す。

【チャラ】 たまっていた予告ぷよをピッタリ相殺し，どちら側にもおじゃまぷよが降らなかった状態。大連鎖どうしでこれが起こると，とても感動的。

【長連】 5個以上の同色ぷよをつなげる消しかた。「ちょうれん」と読む。

【通常ぷよ】 普通のおじゃまぷよ。得点ぷよ，固ぷよと区別するためにこう呼ぶ場合がある。

【点火する】 =起爆する

【得点ぷよ】 おじゃまぷよの亜種。消したときに得点をくれる気前のいいヤツ。「得ぷよ」と略すこともある。

【な行】

【内部破壊】 おじゃまぷよで埋められてしまったぷよに点火し，周囲のおじゃまぷよを大量に巻き込みながら消すこと。おじゃまぷよ一掃クリアランスな消えかたを言う。

【NEXTぷよ】 つぎ（1手後）に落ちてくる組ぷよ。

【NEXT2ぷよ】 つぎのつぎ（2手後）に落ちてくる組ぷよ。半分だけしか姿を見せない，はずかしがりやさん。

【は行】

【n倍返し】 自分側にあった予告ぷよよりも，それを相殺して相手に送ったおじゃまぷよの量が多いとき，こう表現する。たとえば，20個の予告ぷよを相殺して，相手に60個のおじゃまぷよを送った場合は"3倍返し"。

【八部衆】 ノーマル・モードの第1階層にいる8キャラ（正確には10人）の総称。→六歌仙

【ポイントマッチ】 規定本数を行ない，順位点で勝敗が決定する試合形式。たとえば「BATTLE 1 FOR 3」ならば，3戦終了後にポイントを比較して勝者が決まる（=3試合制）。→ウインマッチ，セットマッチ

【フィールド】 ぷよを設置できる場所。縦12段×横6列の広さをもっている。画面外は含まないことが多い。

【ぷよ1】 前作『ぷよぷよ』のこと。『ぷよぷよ通』や，ゲームルールとしての『ぷよぷよ』と区別するために，わざと"1"をくっつける。

【防御する】 蓄積されている予告ぷよを相殺する。そんなら素直に相殺すると言えばいいじゃないか，と文句を言われても，こう呼ぶんだからしかたないじゃない，とあきらめてもらうしかない。→攻撃する

【星ぷよ】 予告ぷよの1種で，おじゃまぷよ300個分。別名「スター」。キラキラスターはオジャママン。

【ま・や行】

【巻き込む】 ①連鎖中，意図していなかったぷよが連鎖にからむこと。巻き込むと，その連鎖はたいてい失敗に終わる。②色ぷよが消えるときに，おじゃまぷよも消えること。

【魔法】 おじゃまぷよ発生時に出現する光の球。プログラマー間では「コイン」とも呼ばれていた。……なぜ？

【むく】 固ぷよの隣で色ぷよを消して，普通のおじゃまぷよにすること。固い表皮をむいて中身のおじゃまぷよを取りだすという意味が込められている。

【焼け石状態】 大量の予告ぷよが蓄積されており，現在の仕掛けを作動させても負けることがわかりきっているのに，仕掛けを起爆すること。いくら焼け石に水でも，倒れるときは前のめり，全力をつくそう。でも負けは負け。

【ら・わ行】

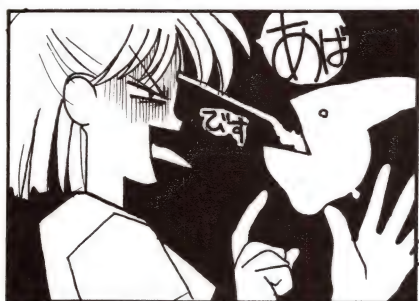
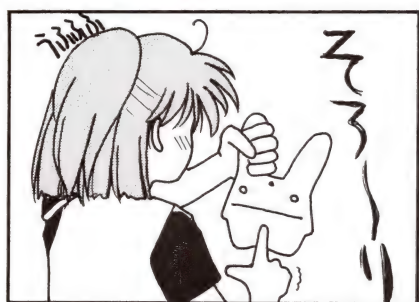
【例の三人】 シェゾ，ルルー，サタンの3人の呼び名。

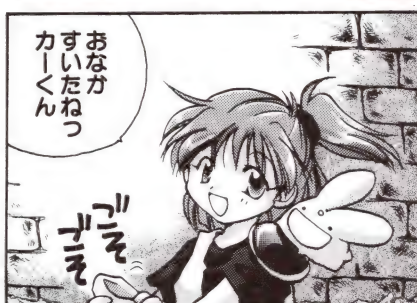
【列】 フィールドを縦方向に区切った単位。単に「2列目」と言う場合は，左からの数えて2列目のこと。→段

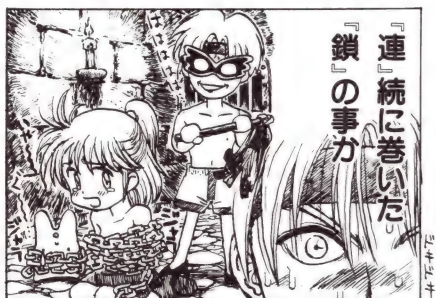
【レンシバ】 連鎖しばりの略。設定以下の連鎖ではおじゃまぷよが降らない。2連鎖しばりだと「2シバ」と呼んだりする。例によって麻雀用語から派生。いいかげんに麻雀は卒業しなさい。

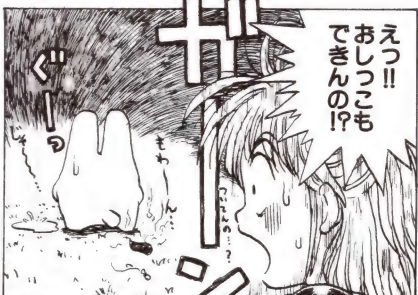
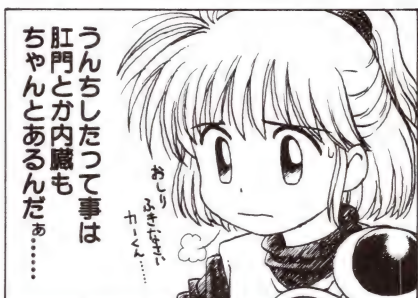
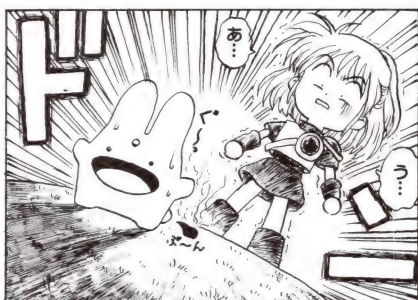
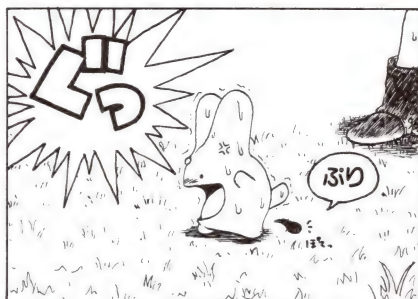
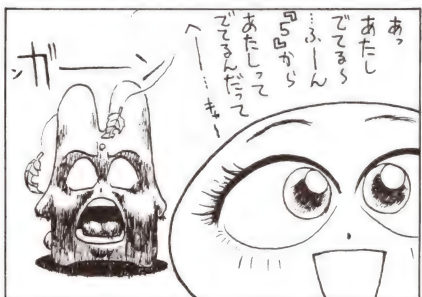
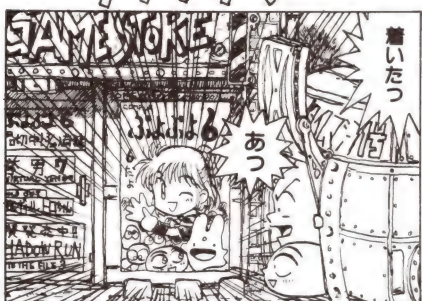
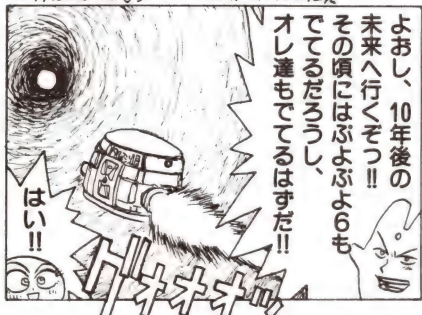
【六歌仙】 ノーマル・モードの第2階層にいる6キャラ（正確には7人）の総称。→五人囃子

【わくわく動物ルート】 ノーマル・モードにて，各階層で動物系のキャラだけを選んで（のみorバロメッツ→のほほorケットシー→さそりまんorサムライモール→すけとうだら→ミノタウロス）進むこと。

あれ

byザザむし

乙女のたしなみ

by戸部　淑

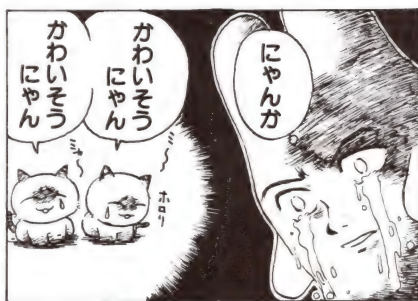
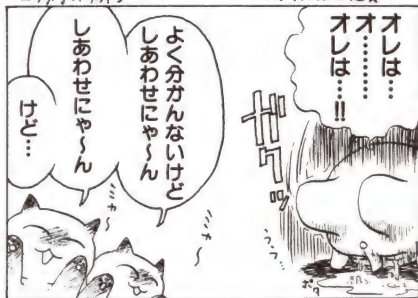
連鎖＝鎖のように連なったもの

byやんがーはやし

明かされていく真実

byやんがーはやし

ぷよぷよ6 みたいなぁ……

▲リアルぷよのよし子　▲カーバンクルの兄貴

byやんがーはやし

扱いの差

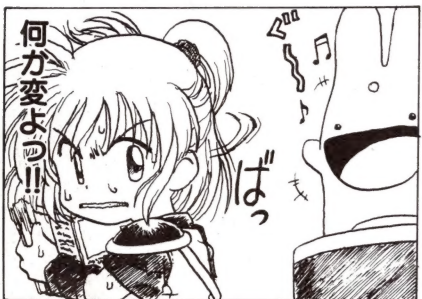
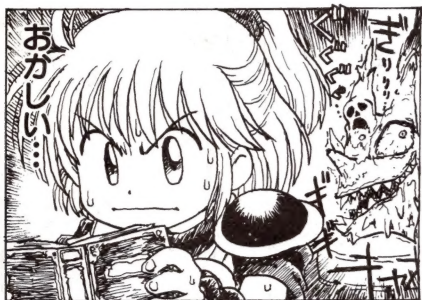
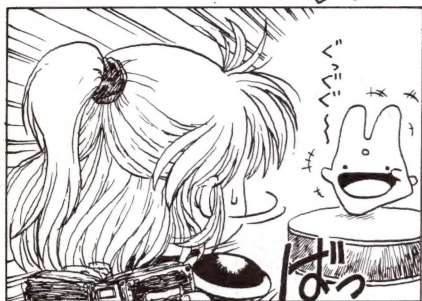
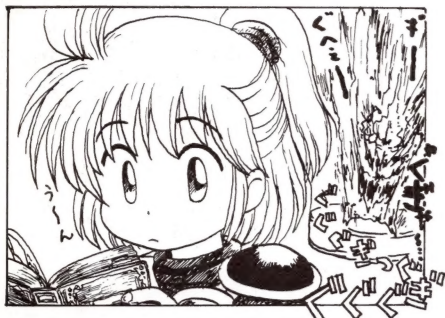
▲双子のケットシー　▲カーバンクルの兄貴

◀キャラクター部注:ウソです。

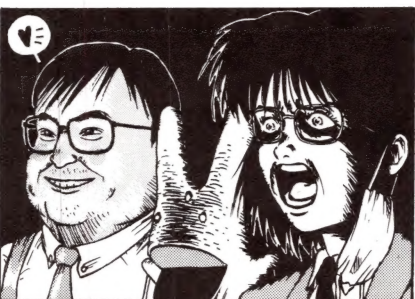
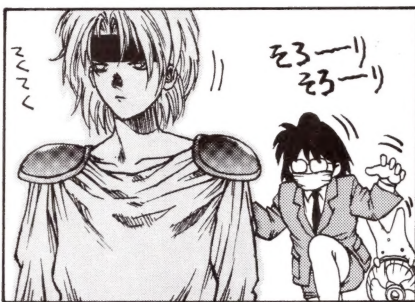
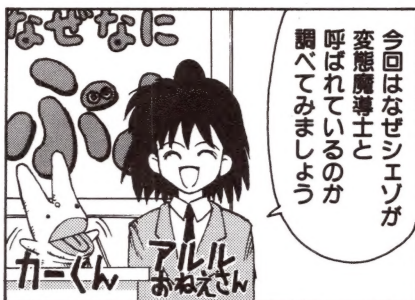
byやんがーはやし

これからもまだまだ付き合ってゆくこととなるであろうぷよキャラたち
ともども　どうぞよろしくお願いします。

それにしても、当時のイラストは
もう見たくないっ。
カーバンクルなんて、形がヘンで
笑える笑えるっ。

コンパイル4コマ劇場

後ろの正面だあれ

byやんがーはやし

Let's Go 無限地獄6

by志茂田マーキュリー

あぁ ぷよ通……。

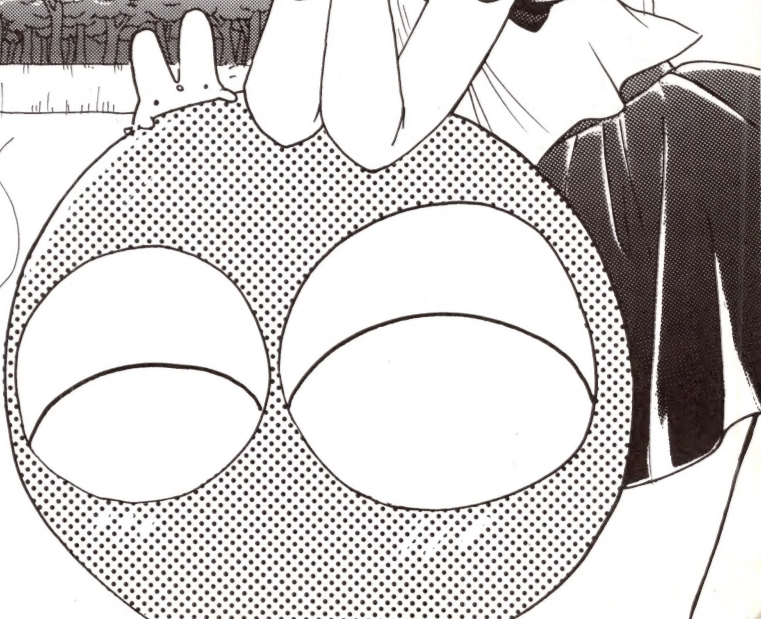
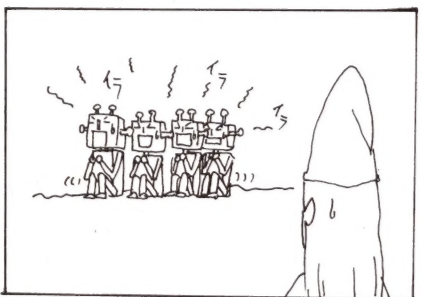
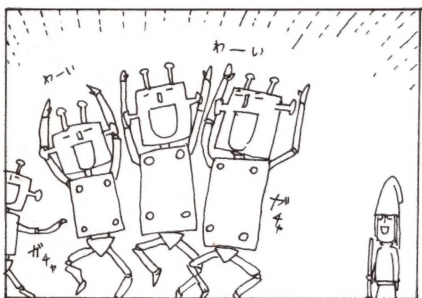
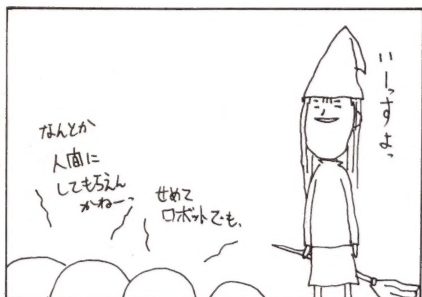
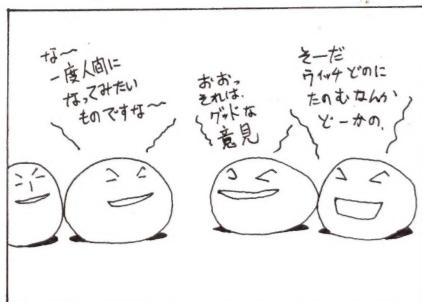
何が大変だった…つーと やっぱし サンプリングかなー。
賛否両論ありますが、まぁ それなりに 味のある お楽しみ袋
ちゅうところで、是非とも 一回くらいは ちゃんと きいて
みてね（笑）。

村長さわ 拝

ボクは 4人対戦が
たのしーと思います。
みんなは どうなのかなぁ…

96.2

もへ〜〜

SS版では
温泉に入ってる犬娘の
声やったよ――ん。
（も）

つまらないくん

by弓

スーパーソフトマガジン＃12

byみがく（編さん派）

この先のA・Aシリーズも期待しています。そしてどうもありがとうございました。